2 CD OFFERTS !

8 démos : HITMAN : CONTRACTS, Perimeter, Toca Race Driver 2, Chaos League, Söldner...

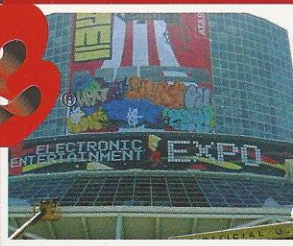
Gen4

Gen4 L'essentiel des jeux PC

PC CD-Rom

L'essentiel des jeux PC

E3 Los Angeles



Premiers scoops

Exclusif

La grande offensive

L'add-on de Call of Duty

Le test

Ground Control 2

Révolution tactique

Enfin le test

Hitman : Contracts

Un bien beau métier

La soluce

Sybéria 2

Toute la vérité

N°178 • JUIN 2004 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

www.gen4.fr

M 07595 - 178 - F: 5,95 €

SERIE ASUS RADEON A9800XT

Innovation ASUS :

Changer votre manière de jouer grâce au Game Face :

Vaincre votre adversaire ne vous suffit plus! désormais, vous pourrez l'admirer perdre grâce la fonction incrustation vidéo en plein jeu ! Et ce n'est pas tout, d'autres fonctions peuvent vous sauver la vie comme la petite webcam placée dans le couloir pour voir l'arrivée de votre patron ou bien la fonction télé, qui vous permet de suivre vos séries préférées tout en jouant.

Jouer jusqu'à l'humiliation !

Logiciels fournis :
Half life 2, Battle engine aquila, Gun metal
Cyberlink power director pro, Cyberlink Media Show
ASUS DVD, Ulead Cool 3D + Photo express

ASUS Digital VCR

Véritable magnétoscope numérique ASUS Digital VCR vous permet d'enregistrer et de lire vos vidéos favorites

ASUS Vidéo sécurity

Créer votre propre système de surveillance. Lorsqu'un mouvement est détecté, le logiciel peut vous appeler, vous envoyez un e-mail ou encore enregistrer la scène en vidéo. Il est même possible de suivre vos vidéos sur internet !

ASUS A9800 XT

Chipset graphique Radeon 9800XT
256 Mo de mémoire DDR 256 bits
Fonctions VIVO (entrée et sortie vidéo)
Double ventilateur et dissipateur thermique en cuivre sur le VPU et la mémoire
Technologie ASUS Smart Cooling et Smart doctor
ASUS Game Face, compatible DirectX 9.0

Autres modèles

A9800 Pro VTD, 256 mo, fonctions VIVO
A9600 XT VTD, 128 mo, fonctions VIVO
A9600 XT TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9600 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out, DVI out
A9200 SE TD, 128 mo, TV-out
A9200 SE T, 64 mo, TV-out
A7000 T, 64 mo, TV-out

ASUS®
TECHNOLOGY HEART

Derniers préparatifs...

Il est 4 heures du matin, et une certaine agitation commence à se faire sentir. Dans deux jours, nous serons à Los Angeles, pour l'E3. Et, grande première, nous écrirons sur place afin de vous communiquer nos premières impressions et constituer ainsi, à distance, un dossier "en direct live", prémices de la bombe atomique que nous vous sortirons cet été. Pour y arriver, une logistique implacable a été fignolée depuis deux mois. Nous avons pensé à tout : des appareils numériques, la location d'un ordinateur et même un clavier USB français pour que Socrates relise des textes avec des accents ! Bien entendu, cela implique pas mal de sacrifices de notre part : une hygiène de vie irréprochable, le refus catégorique d'aller dans les boîtes à strip-tease (vieille tradition journalistique), une sobriété de tous les instants... Tout ça pour vous, bande de veinards !

Pourtant, c'est épuisés que nous partons aux States. Le magazine que vous tenez entre vos mains possède un contenu ahurissant pour un numéro de juin. Une pure exclusivité, l'add-on de Call of Duty, qui n'est pas loin d'être meilleur que l'original ! Sans oublier le test tant attendu de Hitman : Contracts, tout comme celui que l'on n'espérait pas voir ce mois-ci, Ground Control 2. Normalement, il y a des périodes creuses. Passons sur le mois de février, nous faisant croire que l'univers des jeux vidéo tourne au ralenti, et sur les périodes estivales, qui laissent à penser que les joueurs hibernent à partir de juillet...

Enfin bon, c'est vrai qu'après l'E3, les journalistes doivent se remettre de leurs émotions. Sauf nous, qui n'aurons pas cédé aux tentations californiennes... C'est donc en pleine forme, à l'image du gouverneur local, que nous reviendrons pour le numéro de juillet-août. *"We'll be back !"*

Léo de Urlevan

DIRECTION
Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN

Gen4 L'essentiel des jeux PC

RÉDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON (25 45)
» sebastien.hatton@gen4.fr
Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD (25 47)
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr
Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr
A participé à ce numéro :
• Sophie LAMOTTE
(correcteur-réviseur)
FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE

SERVICE VENTES
(dépositaires et diffuseurs)
• SORDIAP
(0800 34 84 20)
ABONNEMENTS
• Madame YVETTE
(01 41 96 25 48)
» abonnement@gen4.fr
WEBMASTER
(www.gen4.fr)
• Stéphane MOREAU
» webmaster@gen4.fr

Gen4 Publications

22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison

Tel : 01 41 96 25 45

Fax : 01 41 96 25 46

Site Internet : www.gen4.fr

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Abonnement et anciens numéros
22, rue Gustave Flaubert
92500 Reuil-Malmaison
***Gen4 PC* est édité**
par Gen4 Publications
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
SIRET : 449 085 141
53, avenue d'Orléans
28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo
L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'art. 40). La représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal.

Crédits photo et © Copyright DR : Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

SOMMAIRE NUMÉRO

ACTUALITÉS

6 News
LEs 3 ou quatre brèves de comptoir
12 Electronic Entertainment Expo
L'E3 en "direct live"
34 Call of Duty
En exclusivité, 3 nouvelles campagnes
40 The Movies
ScènE 1, prise 3
42 Consoles
Deux pagEs, c'est 3 fois rien
44 Hors Jeux
LEs 3 mamelles de Léo

TESTS

48 Ouverture
LE Top 3 du mois, et les autres
50 Hitman : Contracts
Jamais dEux sans 3
56 Ground Control 2
Un dEuxième opus 3 fois mieux
60 Söldner : Secret Wars
DEux ou 3 bugs de trop
64 Perimeter
TerraformEz 3 hectares !
68 Singles
LE 3e sexe sera virtuel
72 Beyond Divinity
Eh, t'as pas 3 écus ?
74 Pool Paradise
Empochez 3 billes d'un coup !
76 UEFA Euro 2004 : Portugal
DEux ou 3 raisons d'acheter PES
78 Manhunt
Un grammE de finesse, et bien 3 tonnes de trash
80 Joint Operations
Eh non, ce n'est pas 3 tonnes de haches !
82 Le Trésor d'Alkaïm
On Est à l'é3 sur un bateau

SOLUCES

84 Actuces
LEs 3 trucs à savoir
86 Sybéria 2
La soluce En attendant le 3

MULTI

90 News
NEt plus ul'3
92 Anarchy Online
UnE beta sans 3 ni loi

SHOPPING

96 Hardware
Pour boostez mêmE votre... Pentium 3 !

PREVIEWS

100 Soldiers : Heroes of World War II
Et c'est pour quand la WW3 ?
104 Cycling Manager 04
Mon braquEt ? 53-12 !
106 Dark Project : Deadly Shadows
ThiEf 3, si vous préférez...
108 Warlords Battlecry 3
Enfin le 3 !
109 Crusader Kings
LEs 3 rois mages
110 World Basketball Manager
Allez mon petit Tony, plantE un 3 points !
111 War ! Age of Imperialism
La guerre dE 3 n'aura pas lieu

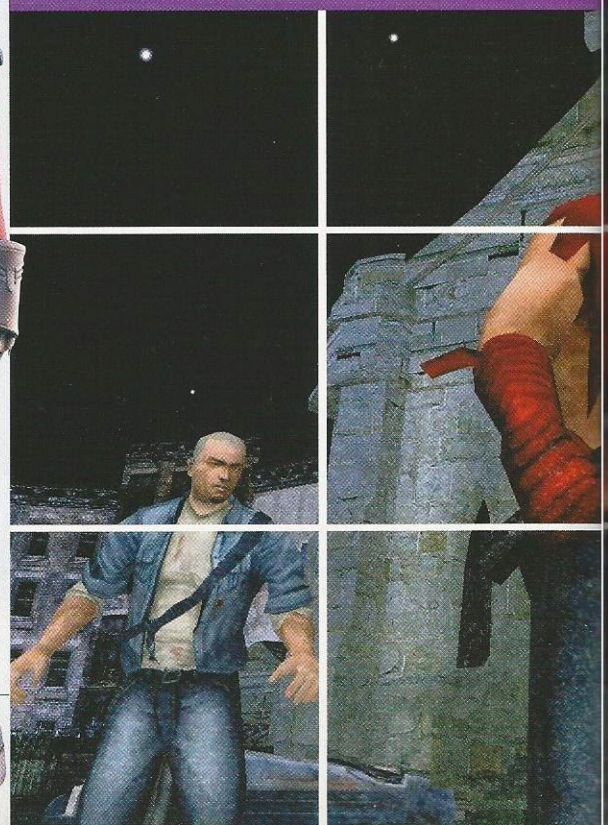
CARNET DE BORD

112 La rédac' en folie
Direction l'E3 !
114 Planning des sorties
Dans lEs 3 mois à venir

Call of Duty 34

Perimeter

Manhunt



178

Hitman: Contracts 50

Söldner : Secret Wars 60

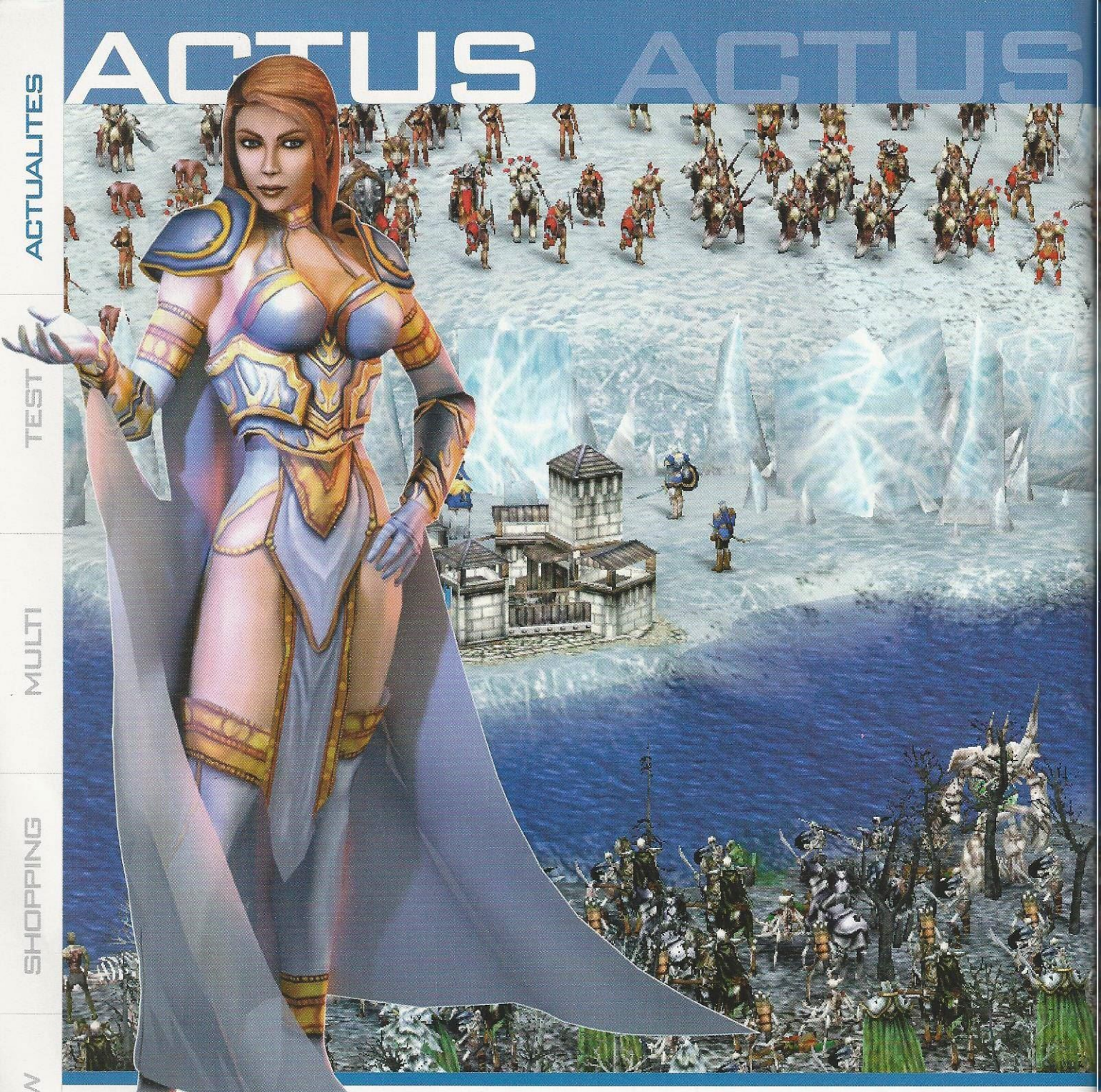
Singles 68

64

78

76

UEFA Euro 2004 : Portugal



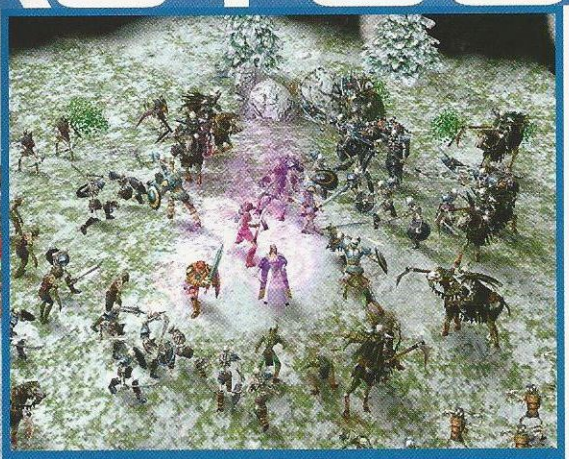
Kohan 2.
L'art de la guerre

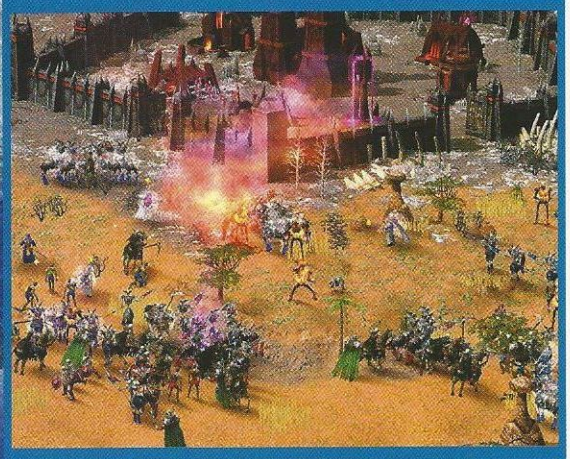
Si je vous parle d'un monde composé de six races (dont des humains, des nains et des morts vivants), de dragons et de héros évolutifs aux pouvoirs uniques, vous me répondez "n'importe quel jeu de Stratégie en Temps Réel pompé sur Warcraft III". Et, avouons-le, vous n'aurez pas tout à fait tort. Sauf que...

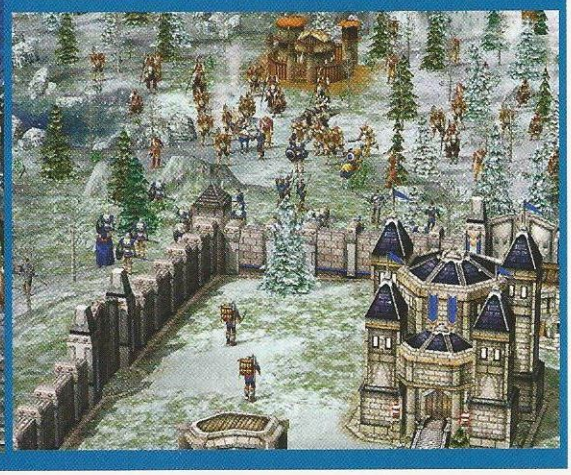
Des jeux comme Kohan 2, de prime abord, on en a, semble-t-il, vu des dizaines, chacun ayant un mal fou à couper le cordon ombilical du père, "War3". Pourtant, il offre une approche radicalement différente de ses cousins éloignés.

Mais quel est donc ce nouveau concept mystérieux ? Il n'y en a pas, à proprement parler. Kohan 2 apporte un nouveau dosage. Là où tous les éditeurs s'acharnent à proposer une pincée de gestion, une dose de stratégie et une mesure de jeu de rôle, lui envoie tout balader pour se concentrer sur l'aspect tactique sans tomber dans une dictature procédurière grâce à une interface simple, simple mais pas très sexy.

La coupure la plus marquante avec tous les STR est sans nul doute l'absence totale de micro gestion : ici, il n'y a pas de paysans devant exploiter deux ou trois ressources. Tout est







automatisé ! Le joueur se concentrera sur la levée des armées. C'est également un des aspects les plus spectaculaires du jeu : le menu de création des unités. **Inutile de cliquer sur un bâtiment pour obtenir** une unité de siège, sur un autre pour plusieurs fantassins. Tout est regroupé sur le même écran. Il est ainsi possible d'automatiser des créations d'armées. Une sélection de trois catapultes, dix magiciens et vingt guerriers peut correspondre à un profil enregistrable. Un simple clic et c'est parti !

Ainsi, on peut se concentrer sur le nerf de la guerre : la victoire. Kohan 2 fourmille de bonnes idées de ce genre et pour ne rien gâcher, il est plutôt agréable à regarder. Les batailles sont parfois gigantesques, avec des sorts spectaculaires mais la confusion n'est pas totale comme dans la plupart des jeux concurrents. Souhaitons que la prise en main se fasse en douceur.

DATE DE SORTIE : Eté 2004

EN CHIFFRES

10

Du 12 au 14 mai dernier, nous fêtions le 10e anniversaire de l'Electronic Entertainment Expo.

6000

C'est, en kilomètres, la longueur totale des câbles utilisés pour l'E3 à Los Angeles.

EN BREF

KotoR. Une suite au programme

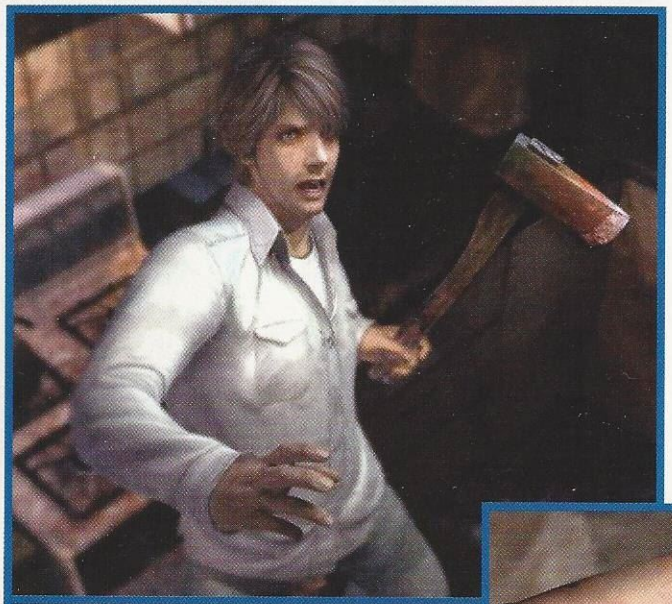
Le second épisode de Star Wars : Knights of the old Republic, intitulé The Sith Lords, devrait sortir en février 2005 aux Etats-Unis.

Fire Department 2. Jouable en ligne !

Le second volet de Fire Department comportera trois modes Multijoueurs en LAN et sur Internet. Pompiers contre pyromanes ? A suivre...

NFS Underground 2. EA confirme

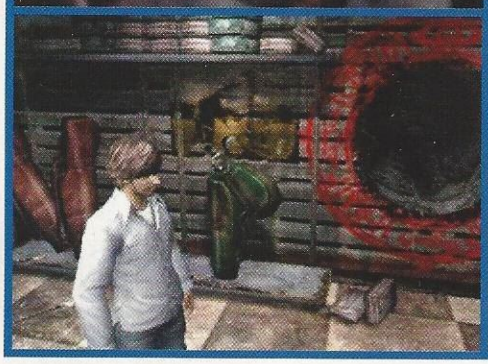
Après le succès de Need For Speed Underground (5 millions de jeux vendus), EA a prévu d'en sortir un second, en fin d'année.



Silent Hill 4. Prochainement sur vos écrans !

Enfin ! Alors que sa prochaine sortie sur consoles a attisé notre jalousie (d'autant que le premier trailer se montre extrêmement prometteur), Silent Hill 4 : The Room a été officiellement annoncé sur PC. Au programme : une vue à la troisième personne (classique) et une autre, à travers les yeux du héros, un certain Henry Townshend qui est hanté par de terrifiants cauchemars. Sachez aussi qu'un film est en préparation. Coupez !

DATE DE SORTIE : Fin 2004



D-Day. Pour fêter ça !

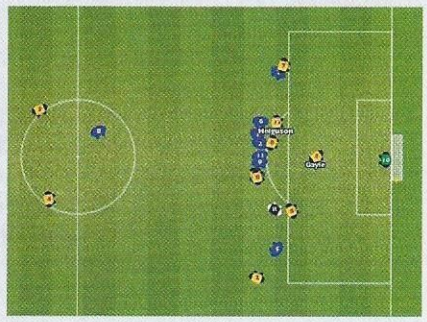
Et un jeu de stratégie basé sur la Seconde Guerre mondial, un ! Mais D-Day est présenté comme le jeu officiel du 60e anniversaire du Débarquement. Pour mémoire, aux manettes,n on retrouve Digital Reality (Afrika Korps vs Desert Rats). La sortie a été programmée pour le 31 août 2004. Bon, ce jour-là, ce ne sera pas le D-Day, passé depuis presque trois mois, mais le Day-1. C'est déjà ça...

DATE DE SORTIE : 31 août 2004

Football Manager 2005. Des chiffres...

Toujours prévu pour cet automne, Football Manager 2005, fruit de l'union entre Sports Interactive et Sega, sortira en même temps que L'Entraîneur 5, dont la garde a été laissée à Eidos. FM2005 affiche des chiffres impressionnants. Jugez par vous-mêmes : 3 000 équipes, 140 divisions, 40 pays... et quelques centaines de milliers de joueurs !

DATE DE SORTIE : Automne 2004



"LA SÉRIE DES BATTLECRY FAIT PARTIE DES MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL DE TOUS LES TEMPS"

- Computer Gaming World

WARLORDS BATTLECRY III

LE MIX UNIQUE ET PARFAIT DE LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL ET DU JEU DE RÔLE

www.enlight.com

WWW.WARLORDSBATTLECRY3.COM

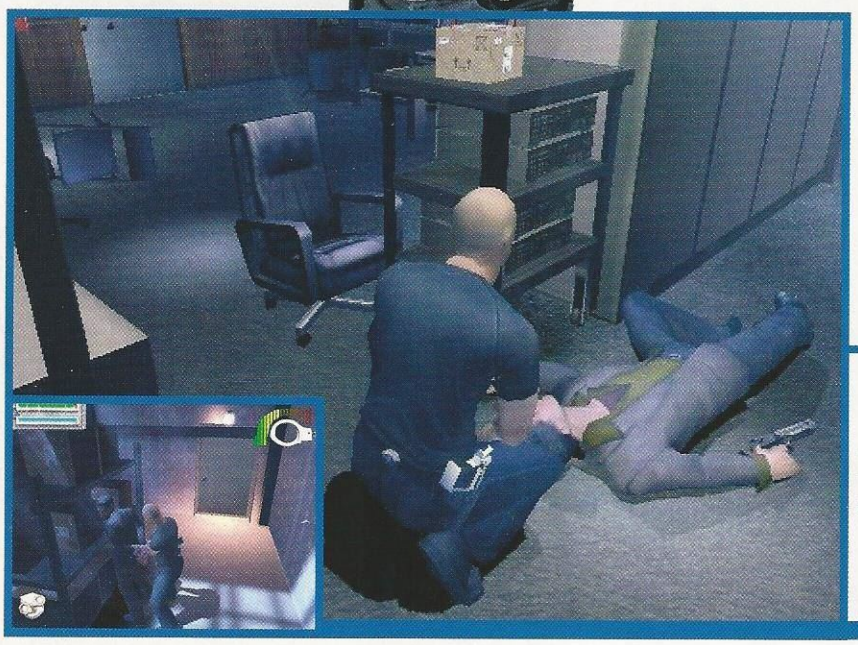
Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

© 2004 Enlight Software Ltd. ©2004 Infinite Interactive Pty Ltd. All rights reserved.All other trademarks are the property of their respective owners. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis SA.

The Shield. Un "ripou" contre le reste du monde

Série culte outre-Atlantique et en passe de le devenir depuis que Canal+ a décidé de la diffuser, The Shield aura bientôt droit à une adaptation vidéoludique. Pour l'heure, elle n'est prévue que sur... Xbox et PS2. Espérons que le PC ne sera pas oublié, tant la série est de qualité. Même si ces titres à licence peuvent aussi bien être des hits que des flops... Bon, pour ceux qui ne connaissent pas encore le phénomène, le héros est Vic Mackey, un flic aux méthodes radicales comme tant d'autres. Reste que lui, c'est un vrai pourri. Ce jeu d'action à la troisième personne est basé sur les interventions de la "Strike Team". Des interventions musclées bien sûr ! On notera la présence d'une jauge d'intimidation, le recours à la violence gratuite, et les "bœufs-carottes" qui rôdent un peu partout.

DATE DE SORTIE : NC



PES. Des innovations de taille !

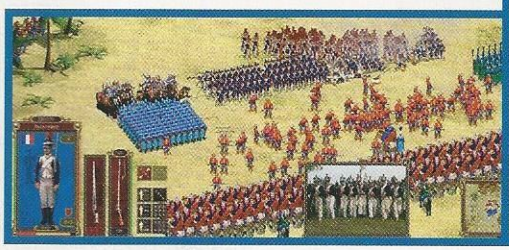
Le huitième volet de Winning Eleven (la version japonaise de Pro Evolution Soccer) a été officiellement annoncé pour le 5 août prochain au Japon. Connaissant les habitudes de Konami, il y a de fortes chances qu'une version européenne débarque début octobre sur PS2 et en décembre sur PC. Au programme, des nouveautés très attendues par les joueurs : 200 équipes (dont les clubs de l'élite en Italie, Espagne, Angleterre, Allemagne et, bien sûr, France...), une Master League plus axée sur le management, des combinaisons à deux joueurs sur coup-franc, de nouvelles feintes, l'apparition des arbitres sur le terrain, et l'influencer du mauvais temps sur la propreté des shorts et des maillots. Non, ce n'est pas une blague !

DATE DE SORTIE : Fin 2004

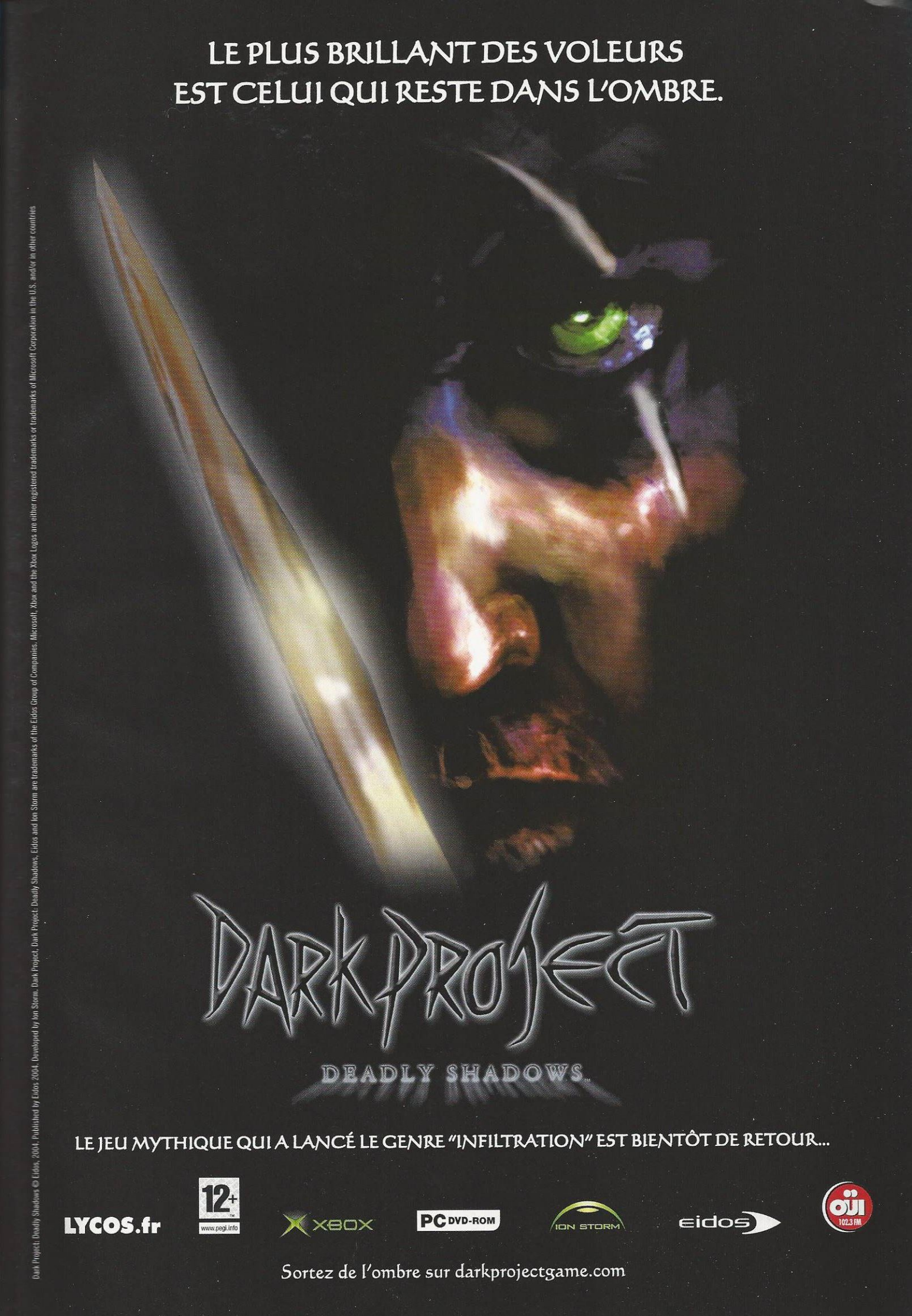
Cossacks 2. Toujours plus...

GSC en veut toujours plus, et (surtout) en fait toujours plus. Cossacks permettait d'afficher 8 000 unités à l'écran, et American Conquest 16 000. Napoleonic Wars (Cossacks 2 si vous préférez) fera exploser les compteurs, avec 64 000 unités. Admirez un peu ce joyeux bordel sur ces images. Mais pour y jouer, il faudra encore se montrer patient.

DATE DE SORTIE : Fin 2004



LE PLUS BRILLANT DES VOLEURS
EST CELUI QUI RESTE DANS L'OMBRE.

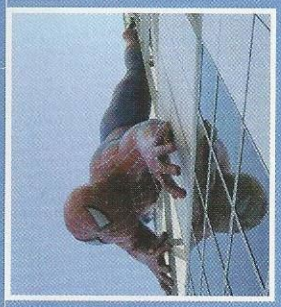


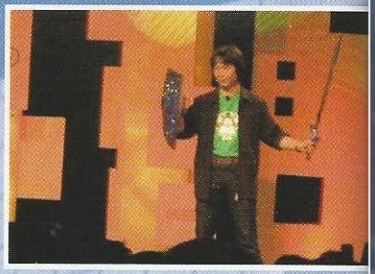
Dark Project: Deadly Shadows © Eidos, 2004. Published by Eidos 2004. Developed by Ion Storm. Dark Project, Dark Project, Deadly Shadows, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries

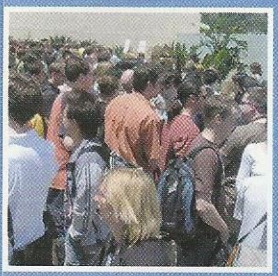
EN DIRECT DE L.A.

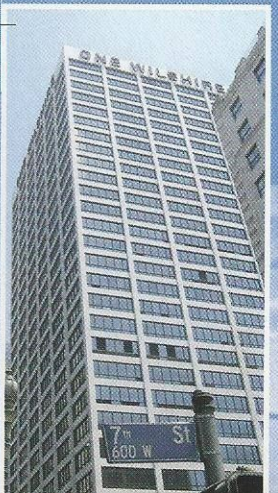
L'E3 de tous les dangers

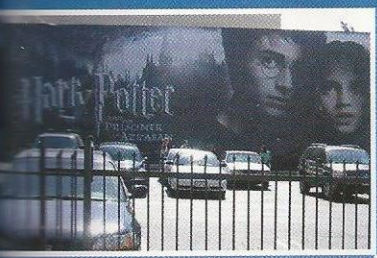
POUR FÊTER SES DIX ANS, LE SALON MONDIAL DU JEU VIDÉO N'A PAS OUBLIÉ D'INVITER SES VIEUX POTES, JÉRÔME ET LÉO, LES DEUX ENVOYÉS TRÈS SPÉCIAUX DE GEN4.



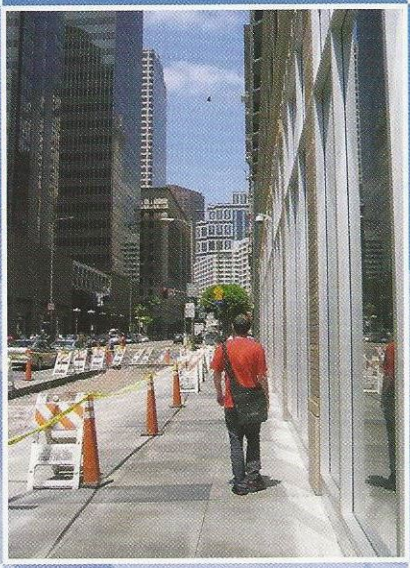


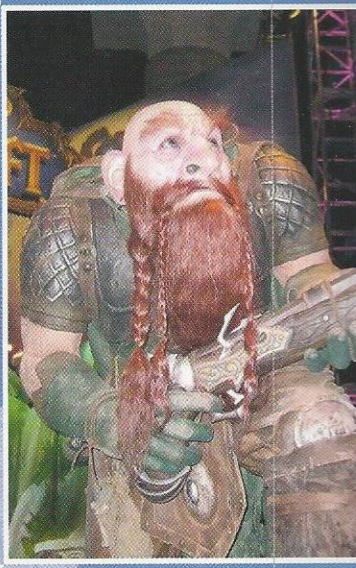


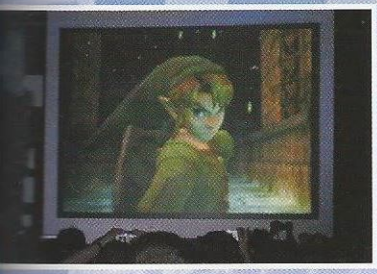


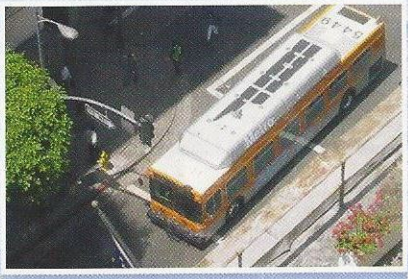

Harry Potter

LEGENDARY
POLICE
POLICE









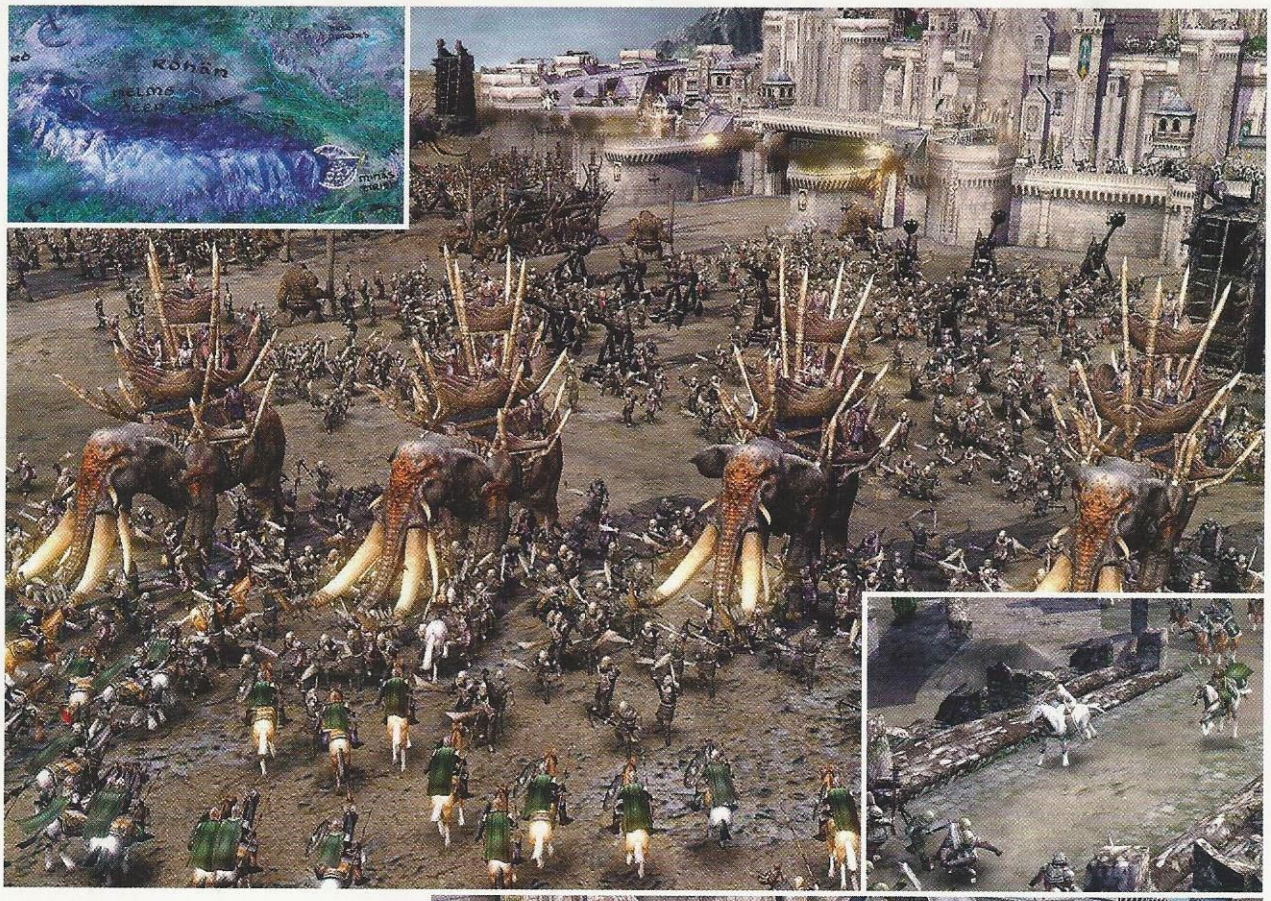
Sat. June 5
U.S. OUT
OF IRAQ
March & Rally
Sat. June 5
TROOPS
HOME NOW!
March & Rally

E3 EN DIRECT DE L.A.

The Lord of the Rings : Battle For Middle-Earth

Le jeu du salon !

EDITEUR : Electronic Arts
SORTIE : Novembre 2004



Le jeu PC du salon ? Ne cherchez plus, le voici ! Oubliez les vidéos de titres qui seront forcément repoussés. Ici, c'est du concret... Qui n'a pas vu le Balrog n'a rien vu. Les développeurs des Command & Conquers signent là le plus beau RTS qui soit. La vidéo, composée de réelles scènes de gameplay, nous a dévoilé une map somptueuse de la Terre du Milieu. En zoomant, on peut basculer dans un RTS local.

Le premier exemple choisit fut celui d'un village d'Orques en train de se développer. Graphiquement, on prend une grande claque : une tonne de détails animés, chaque personnage n'a pas la même dégaine que les autres... Suite à l'invasion de deux arbres semant la terreur, les autochtones, pris de panique, courent dans tous les sens. Cependant, les plus hardis peuvent "extraire" un arbre (plus petit, bien sûr) et l'utiliser en guise de gourdin.

C'est fluide, beau... Pour tout dire, on se croirait devant un quatrième film. Pour atteindre cette immersion, il n'y a pas de secret ! Ou plutôt si, un seul, mais majeur : l'absence d'interface à l'écran. Les belles cinématiques sont directement liées aux phases de jeu. En fait, en cliquant sur une unité, il est possible de faire apparaître un menu contextuel.

La deuxième partie de la démo portait sur une attaque d'une cité ou un Balrog était invoqué. Dévastateur ! Nous ne manquerons pas dans les prochains numéros de nous étaler sur ce qui concerne ce titre exceptionnel.

CHAOS LEAGUE

LE NOUVEAU JEU PC
DE CYANIDE STUDIOS

Mais que peut-il bien passer par la tête d'un Gobelin durant un match de CHAOS LEAGUE ???.....

... l'analyse physique du rebond de la balle ?...

Salut beau blond... heu ... vert.

..... hummmm non !!!

..tient pas la route la Loana ...

... un vague soupçon "d'esprit d'équipe" ? ...

J'SUIS TOUCHE CAPITAINE

Dites à ma femme que je suis mort en héros !...

..... non plus non!!!

t'as raison !!!

Aie ma jambe

... un sentiment de pitié envers l'adversaire peut etre ? ...

HELP

.... hou laaaaa...ba non alors !!!

mmmmmmmmmmmmmmm

... l'évaluation du danger alors ???

Le premier qui y touche, J'l'éclate !!!

..... non décidement !

AÏE !

?!

cé vré ça ... qu'est-ce ki ya dodans ???

ça pique un peu quand meme !!!

... ça y est !!! j'y suis !!!
A la fin d'un match de Chaos League, la seule chose qu'il ait encore en tete ...

... c'est sa colonne vertébrale.

TOM

WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM

Prince of Persia 2

EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE : Fin 2004

Très inspiré

Le prince revient. Et entre-temps, il a vu *Matrix* et *Kill Bill*. Plus vieux d'un an, il a logiquement acquis une certaine maturité. L'âge de raison ? Non, l'âge auquel on s'éclate. Et surtout auquel on éclate la tête de ses ennemis. L'histoire commence après The Sands of Time. Le prince a gagné mais, en se servant du temps, il n'a pas tout à fait détruit l'ennemi. Il revient donc et, une nouvelle fois, le prince endosse la responsabilité de sauver des milliers d'âmes. Il faut bien terminer ce que l'on a commencé.

On garde bien entendu le concept de "retour en arrière", mais les sables du temps ne servent pas uniquement à cela. Maintenant, on peut également ralentir le temps, pour donner plus de coups à ses adversaires ou courir plus loin le long d'un mur. Ce n'est pas simplement l'aspect graphique qui séduit de prime abord, mais la beauté des combats. Le sens de l'esthétique est en effet encore plus marqué cette fois. Le prince effectue des combos, plus magnifique les uns que les autres. On trouve également des boss de fin de niveaux qui mettront vos neurones à rude épreuve. Il vous faudra trouver leur point faible pour pouvoir rêver à la victoire. La variété des attaques est toujours aussi satisfaisante, mais les coups de grâce s'avèrent être une énorme récompense : décapitation, subtilisation de l'arme de votre adversaire, découpage de l'ennemi en deux. Et plein d'autres possibilités qui ne manqueront pas de vous émerveiller.

FRAPPER UN JOUEUR A TERRE C'EST MAL
PAYER L'ARBITRE POUR LE FAIRE, C'EST MIEUX

CHAOS LEAGUE

UN SITE INCONTOURNABLE A VISITER
WWW.CHAOSLEAGUE-LEJEU.COM

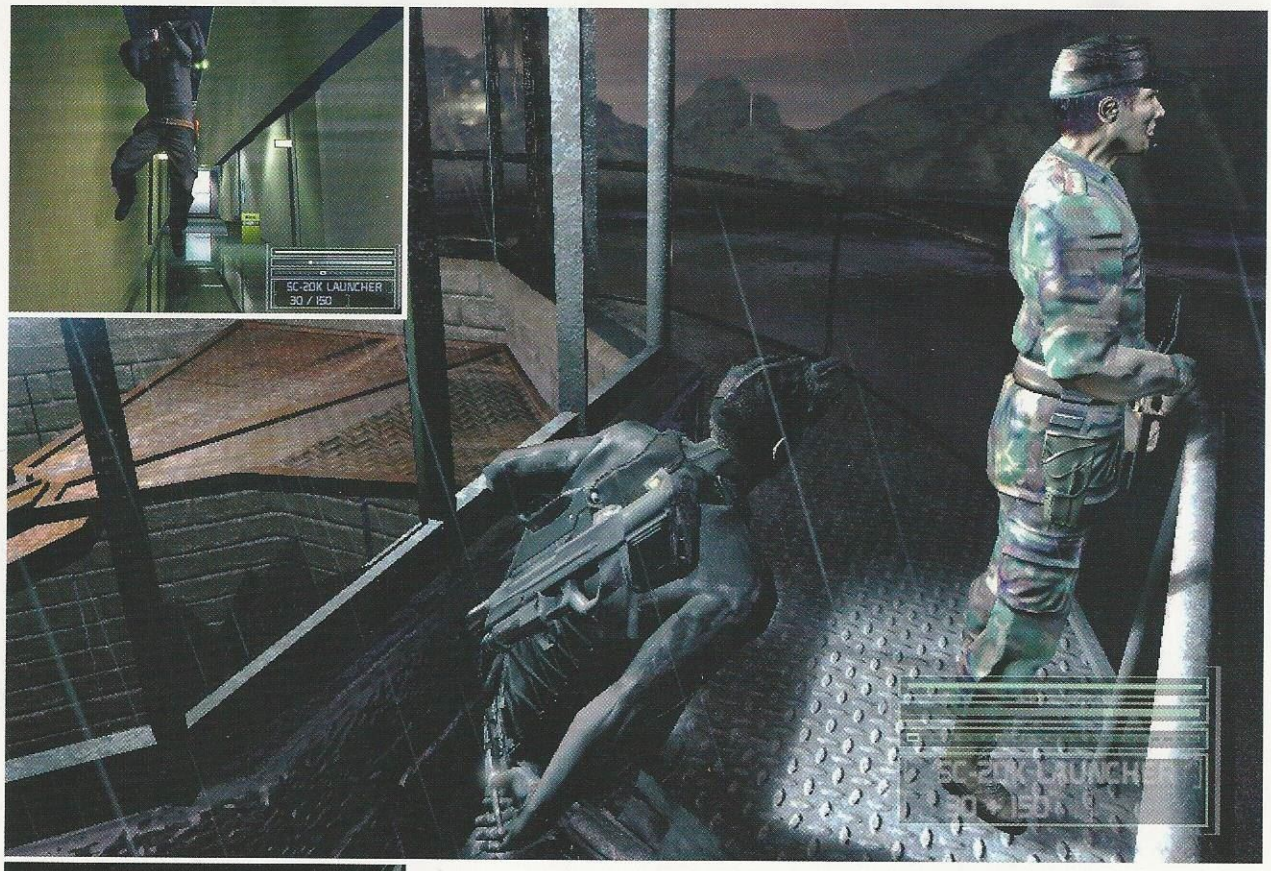
la meilleur façon de jouer !

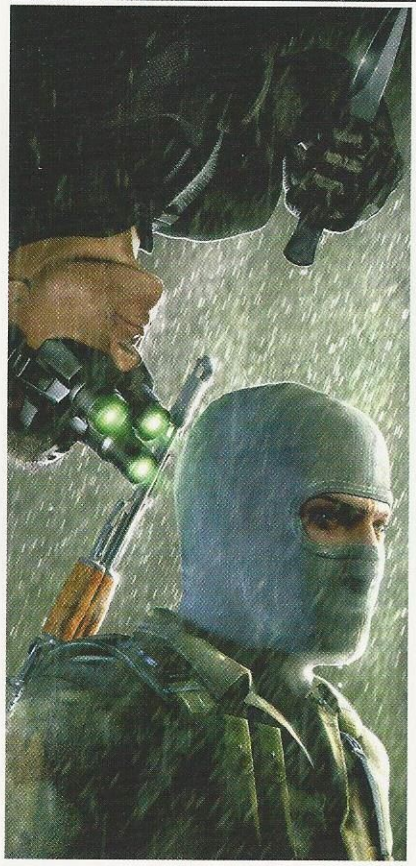
EN DIRECT DE L.A.

Splinter Cell 3

EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE : Novembre 2004

L'homme sans ombre





Sam Fisher faisant une apparition à l'E3 2004, l'idée pouvait sembler saugrenue avant l'ouverture des portes du salon. Pourtant, il restera – avec une poignée d'autres jeux – l'un des souvenirs les plus marquants du salon, comme Half-Life 2 avait pu l'être l'année dernière. Pandora Tomorrow, second opus de la série, était finalement assez similaire à Splinter Cell. Mais le troisième volet marquera les esprits à de nombreux points de vue.

Techniques, tout d'abord. Même en y regardant de près, le Sam Fisher de Splinter Cell 3 ressemble plus aux visuels haute résolution sur lesquels nous avons fait des couvertures qu'aux images "ingame" des épisodes précédents. De plus, la météo devient une donnée fondamentale à la réussite des objectifs. Nous avons pu assister à une présentation assez longue et constater l'étendue des nouveautés.

Sam a subi un lifting et ses fringues reviennent du pressing : les cordelettes de sa tenue se déforment en effet à chacun de ses déplacements. Quant à ses ennemis, ils possèdent une plus grande variété d'actions, mais surtout des réactions bien plus logiques par rapport aux événements se déroulant autour d'eux. Le jeu du chat et de la souris qui s'organise entre Sam et eux sera sans nul doute plus savoureux.

Il faudra par exemple profiter des petites escapades de certains gardes voulant aller se mettre un blouson parce qu'il pleut par exemple. Tout en finesse, comme d'habitude. La séquence que nous avons vue est un modèle d'infiltration, la partie parfaite que l'on a toujours rêvé de faire. Dix minutes de pure discrétion pour deux minutes où Sam met en pratique ses années d'entraînement au tir.

Vient ensuite le Multi où l'on peut (enfin) parler de mode coopératif : deux personnes d'une même équipe s'entraident en effet pour mener à bien une mission. L'un des deux fait la courte échelle à son collègue. Ensuite, ce dernier peut l'aider à grimper… Très souvent, il y en a un se servant de ses yeux pour guider l'autre qui ne voit pas forcément ce qui se passe.

Bref, Splinter Cell 3, vous n'avez pas fini d'en entendre parler. Du grand art !

CRUSADER KINGS

PAR LES CREATEURS D'EUROPA UNIVERSALIS™ & HEARTS OF IRON™

Vous avez 400 ans pour mener votre dynastie à la gloire !

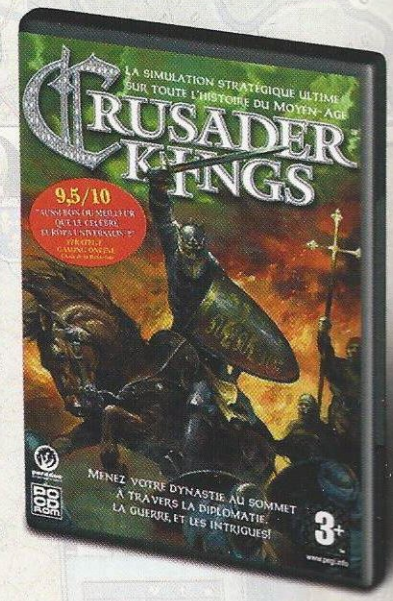
"9.5/10
Aussi bon ou meilleur que le célèbre Europa Universalis™ 2"
Strategy Gaming Online
Choix de la rédaction

Réécrivez 400 ans d'histoire féodale !

Pour la première fois dans un jeu de stratégie en temps réel, ne gouvernez pas une nation mais une dynastie, faites prospérer vos biens et assurez votre descendance.

Incarnez un grand seigneur durant cette période clef de l'Histoire de France : les Croisades. Menez votre dynastie au sommet, à travers les évènements majeurs ayant jalonnés cette époque mouvementée. De la Guerre de100 ans à l'arrivée au pouvoir de Guillaume le Conquérant rien ne vous sera épargné! Pour atteindre votre but, vous devrez non seulement faire les bons mariages, mais aussi déjouer les complots, vaincre tous vos ennemis...

Crusader Kings, l'ultime simulation stratégique sur toute l'Histoire du Moyen Age !



3+ www.pegi.info

PC CD ROM

paradox entertainment

Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com

Crusader Kings © Copyright 2003 Paradox Entertainment AB. Related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of are trademarks of Paradox Entertainment AB unless otherwise noted. All Rights Reserved. Nobilis name and logo are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective owners.

Call of Chtullu

EDITEUR : Bethesda
SORTIE : 4e trimestre 2004

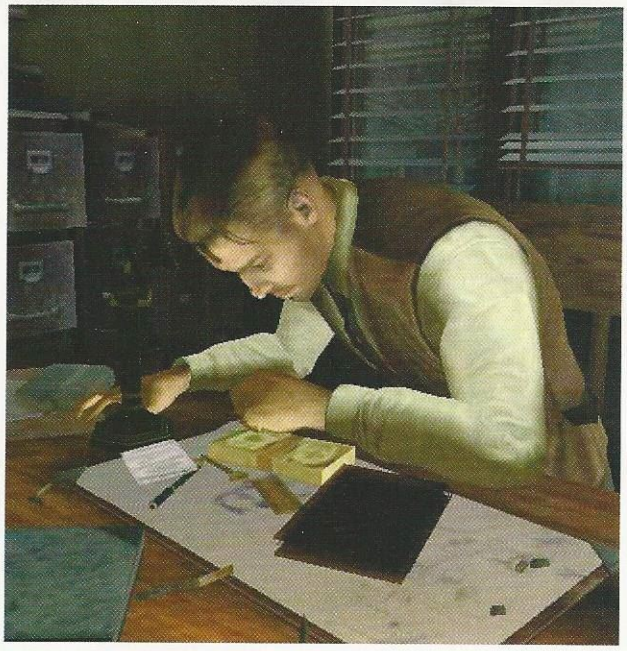
La peur a un nom

Quand on déboule à l'improviste chez Bethesda pour y découvrir ce qui s'y passe, on se dit que l'on va tomber sur une petite perle comme Morrowind. Enfin, quelque chose dans le genre, avec des points d'expérience et tout et tout. Mais il n'en est rien ! Cela dit, leur projet de jeu d'aventure se révèle des plus séduisants. Il s'agit d'ailleurs de leur seul jeu prévu sur PC, en fait.

Call of Chtullu reprend toute la thématique de Lovecraft d'une façon très fidèle. Notre héros évolue au début du siècle et se retrouve sur un bateau. Les monstres attaquent et le voilà parti en guerre contre les forces du mal. Le jeu alterne action (façon FPS) et réflexion (des énigmes plutôt corsées).

Nous avons pu nous régaler devant certaines séquences, notamment celle où un tsunami fonce droit vers le bateau. Là, le but consiste à s'accrocher à une rampe. On voit le raz-de-marée se profiler à l'horizon, la vague fait au moins 100 mètres. L'un des aspects les plus séduisants de ce titre reste cependant l'immersion. Comme dans un FPS, on voit à travers les yeux du personnage. C'est toujours très réussi ! On cligne des yeux quand le personnage se réveille, la vision se trouble quand le héros commence à devenir fou... Et que dire des rêves, des hallucinations, des flash-back...

Pour être totalement fidèle à Lovecraft, les auteurs ont imaginé une barre de raison qui, lorsqu'elle se vide, est synonyme de folie. Le personnage se suicide alors (non interactif). Le délire est même poussé à l'extrême car, s'il n'y a plus de balles dans le chargeur (une aubaine !), le personnage change d'avis (tout redevient interactif).



Maintenant, la barre de raison n'est pas très élevée et ça s'annonce tout de même super mal. La conception de Call of Chtullu s'avère très étudiée et Bethesda devrait nous proposer quelque chose d'assez novateur en matière de jeux d'aventure.

Myst 4 : Revelation

Quand Myst erre...

Vous voulez une révélation ? La saga revient et fait comme si Uru n'avait jamais existé. Résultat : un très bon jeu d'aventure avec 90 minutes de vrais acteurs dedans, et qui démarre directement là où le 3 s'arrête. Voili, voiloi...

EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE : Fin 2004

PACIFIC FIGHTERS

Maddox à la plage

EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE : Fin de l année

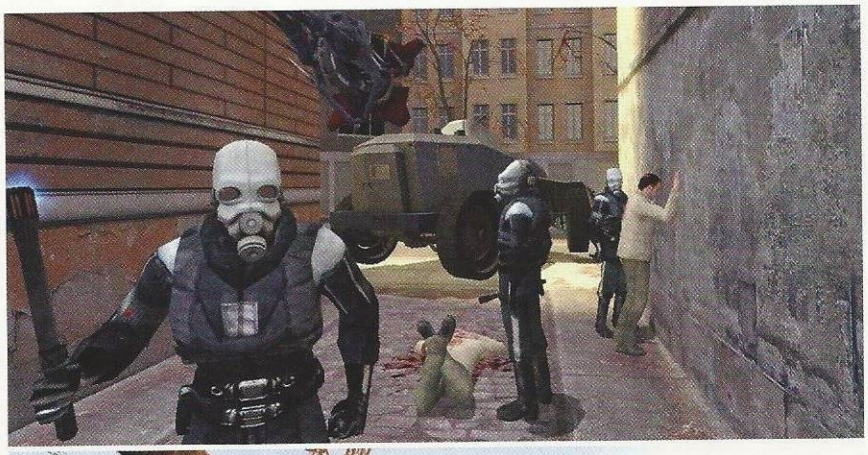
Maddox est, pour ainsi dire, le mythe de la rédaction ! On a passé des heures et des heures à essayer de comprendre comment marchaient leurs jeux. Toujours est il que IL-2 Sturmovik est sans conteste l'un des tous meilleurs simulateurs de vol et que ce titre est sa suite. Un peu léger comme renseignements, je l'avoue, mais je sais que je vais encore devoir me taper le test, alors...

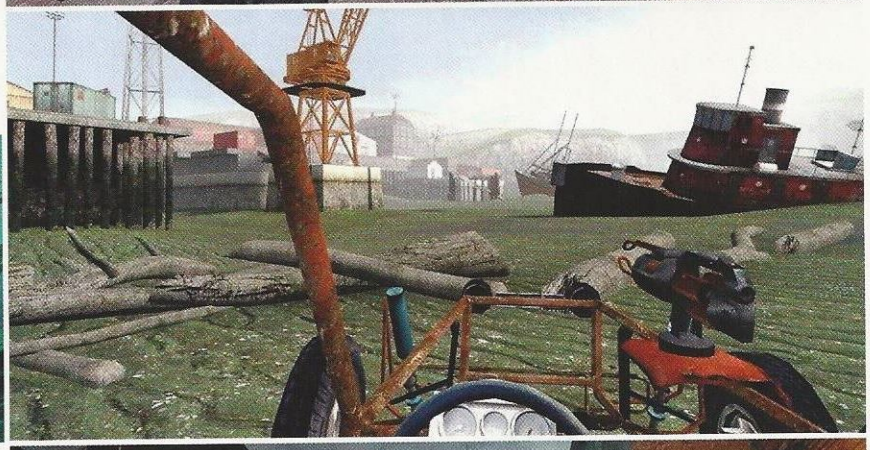
Half Life 2

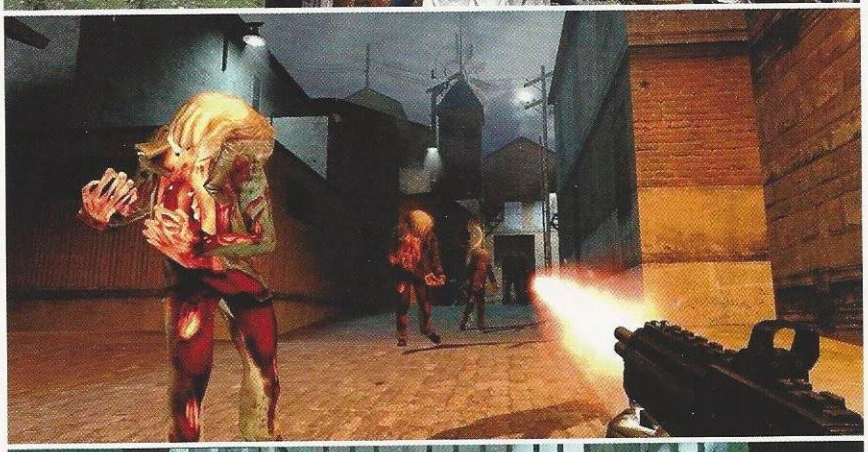
EDITEUR : Vivendi
SORTIE : Quand ils seront prêts...

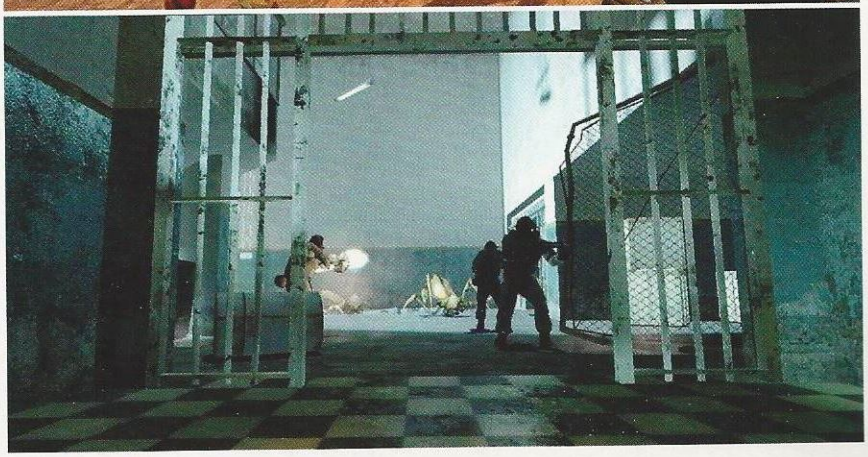
Un mod tant attendu

Alors que, l'année dernière, nous découvrions les premières images de Half-Life 2 la bave aux lèvres, cette année nous a laissés quelque peu pantois. En effet, ce que nous avons pu voir ne nous a laissés que très peu d'indices sur le titre en lui-même. Nous sommes néanmoins confortés dans l'idée que le jeu bénéficiera d'une partie esthétique toujours aussi impressionnante.
La brève présentation à laquelle nous avons participé révélait plusieurs aspects assez intéressants. Les mises en scène permettaient de découvrir certaines phases de combats très intenses, dans lesquelles les différents moteurs (physique et graphique) se voyaient mis à rude épreuve. Nous avons notamment été impressionnés par le fait qu'une grande partie des décors pouvait être détruite.
A la fin de cette petite démo, la surprise fut très grande puisque la partie Multijoueurs se voyait pour la première fois évoquée. Et, à notre grande surprise, à l'écran, nous pouvions enfin admirer la nouvelle mouture de Counter-Strike. Bien que nous n'ayons vu, pour le moment, qu'une seule map, autant vous dire de suite que les amateurs du genre peuvent trépigner d'impatience.
La refonte du mod le plus célèbre au monde fait chaud au cœur. Profitant ainsi des bienfaits du moteur de HL2, le résultat s'avère tout simplement bluffant. La seule carte présentée était "Aztek" mais cela laisse déjà augurer de belles nuits blanches. Il faut maintenant attendre bien sagement que le titre sorte afin que le mythe reprenne ses couleurs d'antan...









E3 EN DIRECT DE L.A.

BATTLEFIELD 2

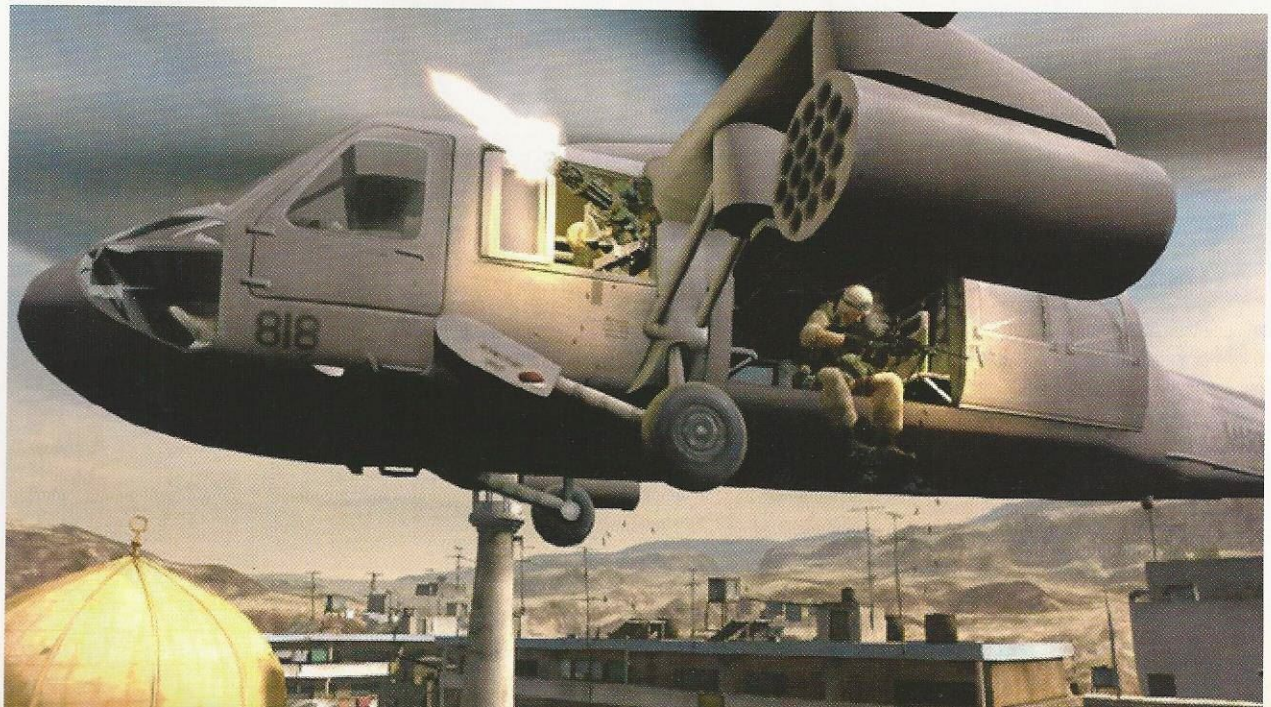
EDITEUR : Electronic Arts
SORTIE : Printemps 2005

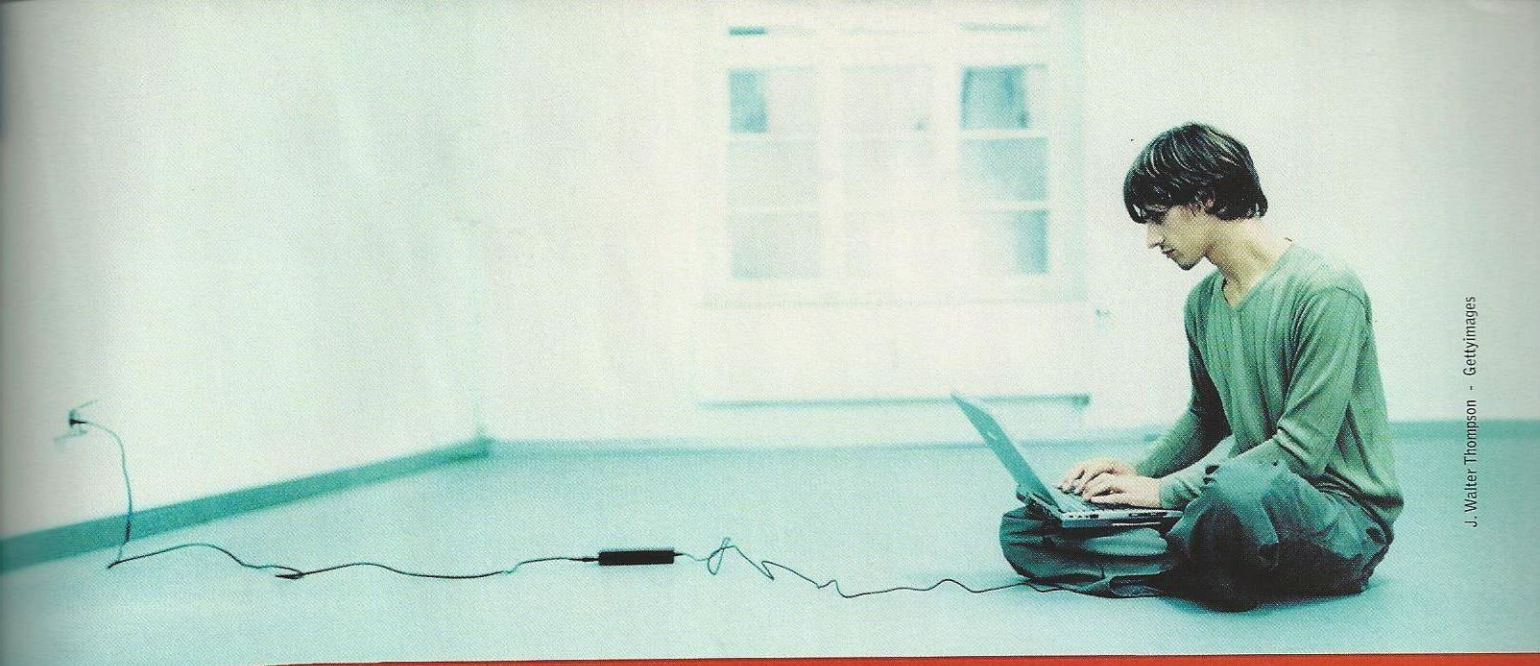
Virée en ville

Le deuxième coup asséné par Electronic Arts, après Battle for Middle-Earth bien sûr, était sans conteste ce jeu... Encore un qui rentrera dans le "Top 5" des meilleures ventes PC, à coup sûr ! Réécrit à tous les niveaux, ce nouveau Battlefield s'avère d'ores et déjà d'une beauté incroyable et d'une technicité à toute épreuve. Pourtant, la sortie n'est prévue que pour dans un an ! Vous devrez donc prendre votre mal en patience...

Cette fois, il s'agit de combats bien plus proches de nous, et dont les lieux sont trois points chauds de l'actualité internationale. La démo s'est déroulée sur une map concernant le Moyen-Orient, et une autre en Chine existe a priori. Les hélicos peuvent désormais dévier les missiles, les personnages ont des patches et des sacs à dos customisables permettant aux communautés de se distinguer vraiment.

Compte tenu des nombreux mois nous séparant encore de sa sortie, ce titre est plus que prometteur. Si visuellement, c'est la claque assuré, le jeu supporte l'EAX et cela s'entend. Effet "Döppler" sur le bruit des véhicules qui vous croisent, surdité passagère suite aux déflagrations... Le titre le plus fun qui soit en Multi sur le Net peut être rassuré, sa progéniture devrait assurer la succession au titre sans aucun problème !





À CE PRIX LÀ, IL VOUS RESTERA TOUJOURS L'ADSL.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
1024 kbps	19,85 € AVEC PRÉSÉLECTION À LA TÉLÉPHONIE	44,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

Prix mensuels TTC au 01/05/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 1024k, sous réserve de la souscription du service de téléphonie de TELE2 avec présélection (sans souscription : 24,95 euros TTC/mois), et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 1024k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valable uniquement dans les zones couvertes par la technologie ADSL pour Wanadoo et en zone dégroupée pour TELE2, en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client au service 1024k. TELE2 : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante. Wanadoo : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 20 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Frais de mise en service offerts[1] • Aucun engagement de durée • Modem à 29,95 € TTC[2] • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 52

.TELE2.INTERNET

(1) Offre valable jusqu'au 30/06/04. (2) Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.

EN DIRECT DE L.A.

Brothers in Arms

EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE : Fin 2004

Frères de sang

Comme pour fêter les 60 ans du Débarquement, Ubi Soft sort Brothers in Arms. La conférence se déroule avec le PDG de la boîte de dev' (Gearbox) mais aussi en présence d'un ex-militaire, consultant sur le jeu. L'idée, c'est de suivre un G.I. paratrooper amené en mission en Normandie pour le débarquement. Tout commence dans l'avion, les mecs s'accrochent et c'est l'heure du dernier briefing. Patati, patata, et boom ! L'avion prend feu, le chef choppe ses mecs encore vivants, un coup de pied au cul et là, triste spectacle. Le ciel de la Normandie est rempli d'appareils en flamme et de parachutistes qui ont plus l'air de pigeon d'argile du ball-trap de Ressorty-sur-Cidre que de beaux Américains. Petite roulade et là, dans le noir le plus complet, vous essayez de rejoindre d'éventuels autres survivants au massacre. Très impressionnant au niveau de l'ambiance, le jeu l'est aussi par son level design. Y'a pas à dire : c'est la Normandie ! On trouve les bas-côtés, les petits villages au loin... Même si cela peut sembler vide au premier abord, c'est tellement réaliste que ça en devient flippant. Les unités ennemies se planquent dans les bosquets, les cours de ferme et on enverra toujours ses hommes ratisser pour nous. L'IA de l'escouade est bonne, ils savent sur qui ils doivent mitrailler.

Playboy : The Mansion

EDITEUR : Ubi Soft
SORTIE : Pas sûre

Singles avec des poils (de lapin)

Petit cocktail californien : un tiers de Sims, un tiers de Singles et un tiers de lapin blanc. Ce jeu au nom évocateur vous place dans la (vieille) peau de Hugh Hefner, Mr Playboy. Vous aider à bâtir un charmant empire, sans oublier le Playboy Mansion, son antre aux mille excès. Pour le reste, que du classique !

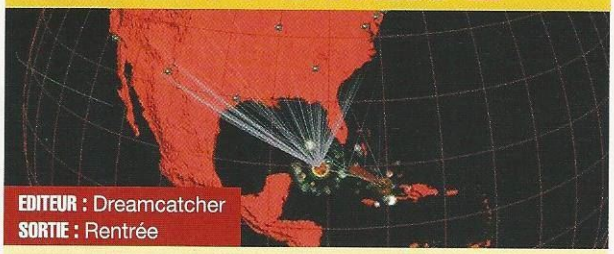
Cold War

EDITEUR : Dreamcatcher
SORTIE : Rentrée 2004

Si j'avais un marteau...

Et une faucille ! Au moins, chez Dreamcatcher, ils n'y vont pas par quatre chemins. "Cold War est de la même veine qu'un Splinter Cell". Visiblement, pour le coup, c'est une veine qui vient de l'Est. En 1987, vous êtes poursuivi pour tentative d'assassinat sur Gorbatchev en Russie. Du coup, faites-vous discret dans des univers remplis de tentures à la gloire de Lénine et d'autres communistes à moustache. Si le gameplay repose sur une infiltration de bon niveau, il n'en demeure pas moins que vous, un simple journaliste, n'êtes pas le super héros habituel. Résultat : un lance-pierres comme arme et des lunettes à rayons X pour voir le squelette de vos ennemis au travers des murs. Techniquement sans faute, sans doute le prochain grand jeu maison après Painkiller.

SUPER POWER 2



EDITEUR : Dreamcatcher
SORTIE : Rentrée

Déjà mieux...

"A l'impossible, nul n'est tenu". A croire que les Canadiens qui nous ont régalés avec Super Power, si ! Ils sont passés de la marche arrière à la cinquième. Cette fois-ci, la Terre est en 3D, chaque pays est découpé en régions, et l'interface permet soit de jouer comme avec le premier en réglant vous-même votre politique, soit en donnant des "macro directions" à votre pays. L'IA s'occupe alors d'exprimer vos idées de façon concrète. Jusqu'à 32 joueurs peuvent se mettre gentiment sur la gueule diplomatiquement.

REFAITES L'HISTOIRE

RISE OF NATIONS

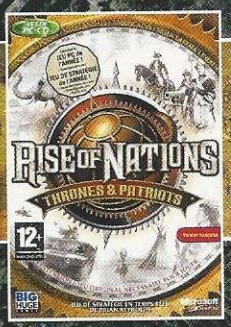
THRONES AND PATRIOTS

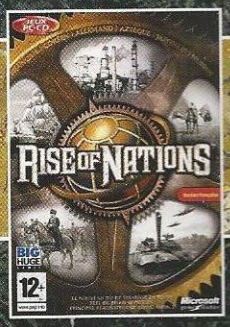
L'EXTENSION OFFICIELLE DE RISE OF NATIONS

-823 0 +645 +1535 +2009

Du Nouveau Monde, à la guerre froide, en passant par Napoléon ou Alexandre le Grand... Du socialisme au capitalisme, et du despotisme à la République... Choisissez votre mode de gouvernement et une des 6 nouvelles nations (Américains, Néerlandais, Perses, Indiens...) pour l'amener à son apogée et à une domination totale... Que ce soit en mode solo ou multijoueur, préparez-vous : *Thrones and Patriots*, l'extension officielle de *Rise of Nations*, l'un des meilleurs jeux de stratégie sur PC, arrive. Toute l'histoire de l'humanité est entre vos mains. Extension, jeu original nécessaire pour jouer. ***www.microsoft.com/france/jeux/thronesandpatriots***

Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Crédit photo : NASA.





E3 EN DIRECT DE L.A.

Imperial Glory

EDITEUR : Eidos
SORTIE : 1er trimestre 2005

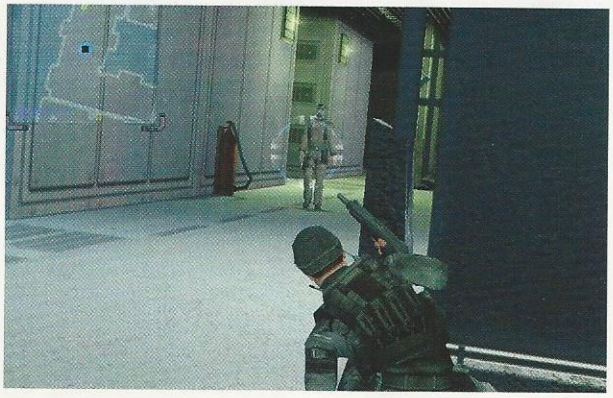
Monsieur N.

Pyro, le studio auquel on doit Commandos, arrive avec ce nouveau jeu de stratégie. Des graphismes somptueux, une approche des guerres napoléoniennes très intéressantes... Sur votre carte, proche de celle d'un Risk, vous étendez au fur et à mesure votre Empire, gagnant par là même de nouvelles maps correspondant aux pays fraîchement conquis. Vous pouvez livrer vous-mêmes bataille ou laisser l'IA le faire, tout comme vous pouvez éviter toute guerre en faisant preuve de diplomatie (même si, en pratique, vous avez affamé le pays d'à côté). Modèle de gestion de l'Empire en tour par tour, batailles navales et terrestres en 3D temps réel, le tout avec des graphismes à tomber. Comment attendre le début 2005 ?

Gorky Zero

EDITEUR : Jowood
SORTIE : NC

A surveiller !



Ce jeu contient tout ce qui fait le succès des jeux du moment : level design pensé pour l'infiltration, possibilité de planquer les cadavres, une tonne de solutions pour arriver à ses fins... Développé avec une vue à la troisième personne et surtout de dessus, le titre possède un cachet particulier. Ses graphismes bien léchés lui confèrent une ambiance particulière, et l'agressivité commerciale de Jowood, un prix de vente riquiqui.

SpellForce : The Breath of Winter

La 1ère extension

Le premier add-on pour Spellforce débarque. Il y est question de dragon maléfique et de contrées ensevelies sous la neige. C'est surtout un prétexte idéal pour se replonger dans cet excellent jeu. Techniquement, aucune révolution n'est à noter. Vous trouverez cependant une bonne tripotée de nouveaux sorts, mais surtout de maps... Et ça, c'est bon ! La bataille entre le Bien et le Mal n'est pas encore finie...

EDITEUR : Vivendi
SORTIE : Courant 2004

Leisure Suit Larry

EDITEUR : Vivendi
DATE DE SORTIE : Septembre 2004

Larry dans tous ses états

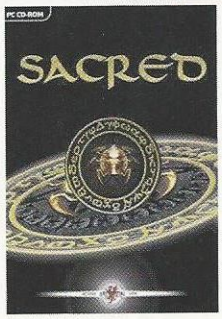
Magna Cum Laude, le sous-titre de ce jeu, correspond à un très mauvais jeu de mots que nous ne vous expliquerons pas. C'est surtout la dernière œuvre de Larry Laffer. Mais attention, ce n'est plus tout à fait le même. Il ne s'agit plus d'une aventure durant 20 ou 30 heures, mais d'un mélange d'exploration, de dialogues et de mini-jeux un peu stupides. Bien les réussir vous laisse entrevoir un charmant décolleté ou des choses de ce genre. Signalons au passage que la version européenne sera un peu plus hot que l'américaine !

Le spécialiste de l'informatique et du numérique au meilleur prix

GrosBill Micro

www.GrosBill.com

44 €50

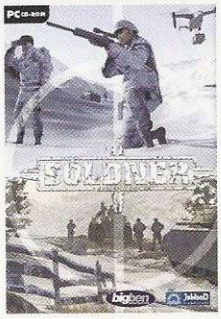


>> Sacred

JEUX PC SG DIFFUSION

-Magie et mythes pour un jeu de rôles dévastateur.

43 €50

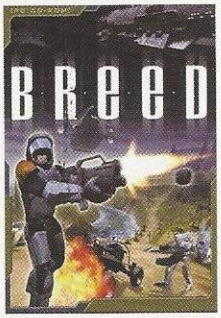


>> Soldner : Secret Wars

JEUX PC BIGBEN

-Le multi joueur est à l'honneur dans ce jeu d'action tactique militaire.

27 €50



>> Breed

JEUX PC FOCUS

-Breed est un jeu d'action tactique en 3D temps réel se déroulant dans un univers de science-fiction.

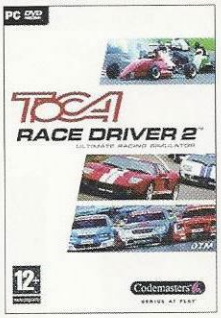
144 €90

PNY TECHNOLOGIES

>> Carte vidéo PNY Verto Geforce FX 5700LE

128 Mo DDR - TV - VGA

46 €50



>> Toca Race Driver 2

JEUX PC CODEMASTERS

-Un évenement attendu qui porte bien son nom.

109 €

LOGITECH

>> Volant Momo Racing Force

Nos Services

Frais de port GRATUITS sur tous les jeux video*

*Selon disponibilités, découvrez nos offres sur www.grosbill.com

GrosBill Magasin

60, bd de l'Hôpital 75013 Paris

Ouvert du lundi au vendredi de 10 H à 20 H, et samedi de 9 H 30 à 19 H

Nocturnes mercredi et vendredi jusqu'à 21 H

M 5 Saint-Marcel - RER C Gare d'Austerlitz

Horaires du Service Technique consulter notre Site

INFORMEZ-VOUS / COMMANDEZ SUR GrosBill.com OU AU 0 825 166 555

0.15 €TTC / MN

Photos et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC hors frais de transport. Tout le matériel est garantie 1 an pièces, et main d'oeuvre, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

EN DIRECT DE L.A.

Dungeon Siege 2

EDITEUR : Microsoft
SORTIE : Fin 2004

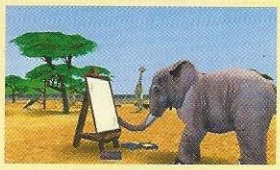
Un petit bijou

Durant ma première journée à l'E3, Dungeon Siege 2 est certainement le titre qui m'a le plus marqué. Toujours plus près d'un Diablo que d'un Baldur's Gate, cette suite s'oriente clairement vers les "hardcore gamers". Que tous les fans de RPG se réjouissent, c'est du grand art. Techniquement, le résultat est déjà magnifique. Du DirectX 9.0 et des shaders 2.0 en veux-tu en voilà. Une végétation luxuriante, des effets de lumières et de particules très réussis, une immersion encore plus grande... C'est une des grandes directions suivies par les développeurs du jeu : des combats intenses, une IA irréprochable, des bonus pour les sous-quêtes et autres challenges, ainsi qu'une progression des personnages vraiment très intéressante. Votre troupe comptera jusqu'à six individus et, cette fois, les mules peuvent être de différentes races. Et elles possèdent également des "skills" et des "stats" à gérer ! On trouve de très bonnes idées, comme des pouvoirs spéciaux (obtenus en combinant certains équipements), des cinématiques avec le moteur du jeu (ce qui évite toute cassure du rythme) et des environnements véritablement interactifs. Bref, un petit bijou dont vous devriez voir le bout du nez aux alentours de la fin de l'année.

Zoo Tycoon 2

EDITEUR : Microsoft
SORTIE : 4e trimestre 2004

Sim Thoiry



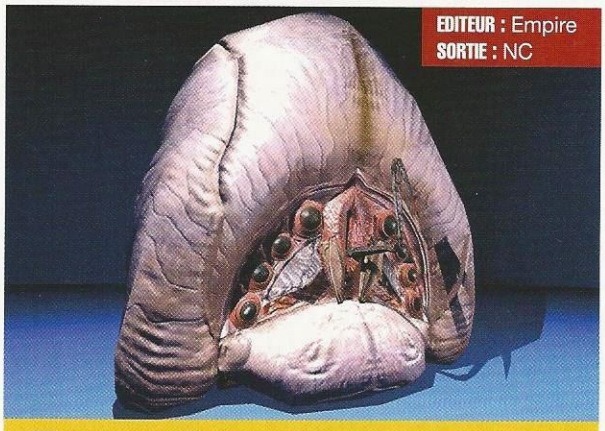
Le voici enfin en 3D ! Un des jeux les plus réputés de cette sous-section du management arrive enfin avec un moteur qui va nous permettre de nous balader dans un zoo sans dépenser un rond. Et on peut même endosser le rôle d'un gardien ou d'un soigneur et jouer ainsi à la première personne.

Nexus

EDITEUR : HD Interactive
SORTIE : Octobre 2004

Encore plus beau !

Il y a deux numéros, nous vous dévoilions en exclusivité Nexus : The Jupiter Incident. Nous avons pu revoir nos amis de HD Interactive pour une nouvelle démo. Eh ben, c'est à peine croyable, mais l'aspect graphique s'est encore enrichi sur certains vaisseaux. Le bumpmapping y est certainement pour quelque chose et le résultat en serait presque photoréaliste. Quant au contenu et à la façon de jouer, cela n'a pas trop bougé depuis la dernière fois. Vivement l'automne !



EDITEUR : Empire
SORTIE : NC

Starship Troopers

Comme au cinéma

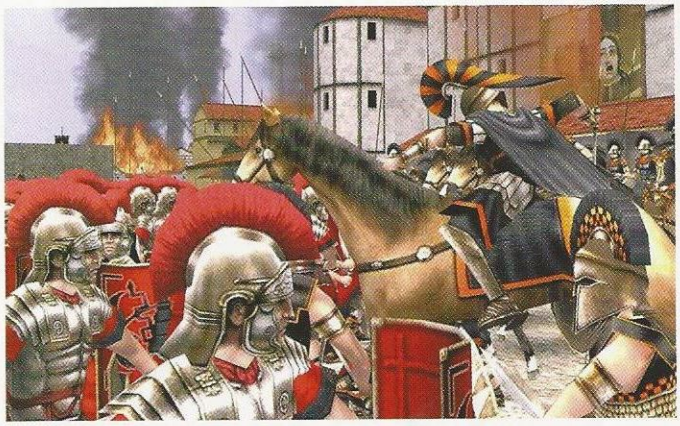
Il y a encore deux mois, Starship Troopers n'était qu'un FPS de plus. Les images que nous avons eues sous les yeux nous font revoir la qualité de ce titre à la hausse. Oh, ce ne sont pas quelques "features" techniques qui auront modifié la donne. Aujourd'hui, nous avons pu juste nous rendre compte que l'on se balade dans l'univers de Starship Troopers de façon extrêmement réaliste. Les décors et l'agressivité des "bugs" sont les mêmes, mais surtout, l'ambiance s'avère toujours aussi intense.

Rome Total War

EDITEUR : Activision
SORTIE : 4e trimestre 2004

Veni, vidi, vici

Bien plus axé "diplomatie" que son prédécesseur, Rome Total War est le jeu qui remporte haut la main l'oscar du nombre d'unités à gérer. Pour s'en sortir dans ces gigantesques batailles, le jeu propose une tonne de raccourcis et un zoom ahurissant de puissance. Côté ambiance, la musique se révèle parfaitement dynamique puisqu'elle semble suivre le déroulement de la partie. Lorsque vous en viendrez à faire intervenir les éléphants, vous verrez bien... ou plutôt vous entendrez. Ils ne seront pas les seuls à faire du bruit, le mode Siège – avec des cités complètement aléatoires – permet de réviser sa "strat" sans s'ennuyer.



Warhammer Online

EDITEUR : Game Workshop
DATE DE SORTIE : Courant 2004

MMORPG à licence

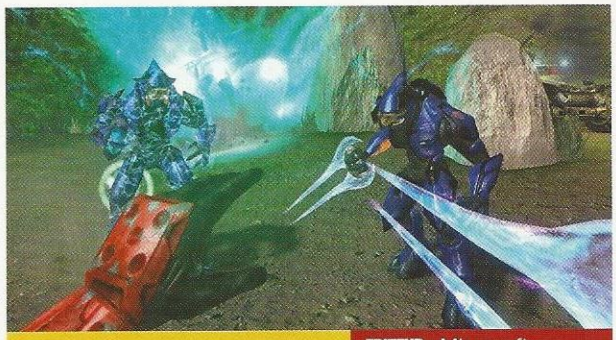
L'univers de Warhammer est une fontaine à idées pour ceux qui veulent se lancer dans le développement de jeux vidéo. Et quand on développe un MMORPG, cette fontaine est décidément très rafraîchissante. Warhammer Online est un petit bijou technologique avec un contenu extrêmement bien pensé. La liberté offerte au joueur s'avère bien plus grande que dans les autres titres du genre, et il se pourrait que l'on en reparle très bientôt dans Gen4...

Tribes Vengeance

A contre-courant

Alors que tous les jeux s'évertuent à proposer des modes Multi de plus en plus aboutis ou que d'autres ne sont jouables que sur Internet, Tribes surfe à contre-courant. Les premiers volets ont marqué un tournant dans l'histoire du jeu vidéo car ils étaient exclusivement multijoueurs. La petite révolution de l'univers de Tribes consiste maintenant à l'enrichir d'un mode Solo. Les affrontements, toujours basés sur le moteur d'Unreal, devraient être assez violents.

EDITEUR : Vivendi
SORTIE : Courant 2004



Microsoft

EDITEUR : Microsoft
SORTIE : Novembre 2004

"Jet set lag"

Microsoft a ouvert le bal des rendez-vous ratés avec la soirée Xbox. Que l'on vous explique : dans ce genre de soirées, on trouve une moitié de journalistes décalés par le « jet lag » et une moitié d'employés de Seattle extrêmement motivés. Et ces derniers, vivant dans le même fuseau horaire, ne cessent d'applaudir à tout rompre devant des jeux qui rament. En vidéo, faut le faire tout de même ! D'autant que les concepts sont vieux comme Hérode. Au rayon des nouveautés que propose cette console, on appréciera l'envoi de messages enregistrés vocalement, la visioconférence et l'arrivée du online sur la gamme "sport" d'Electronic Arts. Mais non, la Xbox n'a rien à voir avec un PC... Bon, il faut bien admettre que Halo 2 a mis tout le monde d'accord, y compris les moins partisans de cette console. C'est de la bombe !

E3 EN DIRECT DE L.A.

Stalker

EDITEUR : THQ
SORTIE : 2e trimestre 2004

En phase d'optimisation

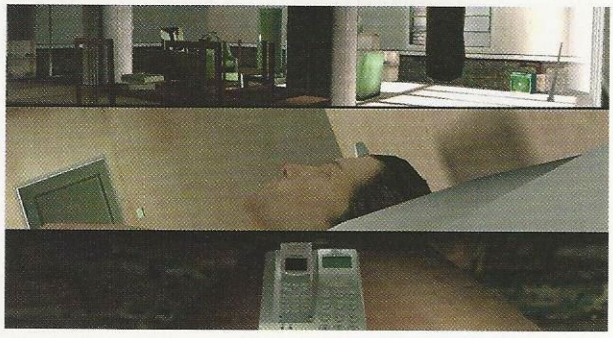
Il y a deux ans, nous étions les premiers en France à vous parler de Stalker. 700 jours plus tard, le jeu a bien mûri. La partie intégrera de nombreux aspects commerciaux. En plus d'être un First Person Shooter, ce titre signé GSC devrait proposer un sujet plus consistant. On s'en doutait un peu... En s'inspirant de la catastrophe de Tchernobyl, qui a fait des ravages dans leur pays, les Ukrainiens ne pouvaient pas développer un FPS sans arrière-pensées. Depuis quelques mois, le jeu s'est encore amélioré, avec une optimisation DirectX9. A l'écran, le résultat est déjà fantastique : les lumières se marient avec les ombres de la plus belle des manières, les anomalies dues à la radioactivité se manifestent par des effets de transparence et de luminosité accrue... Tout cela s'avère très convaincant ! Cette phase d'optimisation a également permis de rendre les conditions climatiques très réalistes, et pas simplement avec l'ombre des nuages que cela génère. Le climat est en effet très varié. Il change même du tout au tout de façon très fluide, et cela fait parfois migrer des populations animales. Quant à la représentation du brouillard, des nuages et des éclairs, jamais un jeu n'aura été aussi loin dans la recherche de réalisme. Evidemment, on attend Stalker avec la plus grande impatience, histoire de voir si un studio de l'Est peut faire un pied de nez aux mastodontes que sont Valve (Half-Life 2) et ID Software (Doom 3).

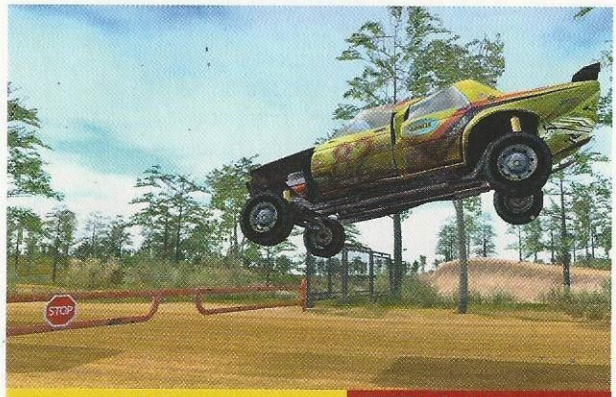
Fahrenheit

EDITEUR : Quantic Dream
SORTIE : 4e trimestre 2004

Peau neuve

Fahrenheit n'est pas un simple jeu d'aventure. On pourrait même d'ores et déjà lui décerner la palme du jeu le plus original de sa catégorie. Le scénario est vraiment fascinant. D'emblée, vous êtes mis dans l'ambiance, l'histoire débutant juste après que vous ayez tué un homme dans les toilettes d'un restaurant. Vous ne savez même pas pourquoi. Et plus incroyable encore, vous n'êtes pas le seul dans ce cas. Vous alternez entre le tueur et le policier pour venir à bout de ce mystère. L'interface est, quant à elle, tout aussi surprenante. Et la charte graphique emprunte pas mal de choses à la série 24 heures.





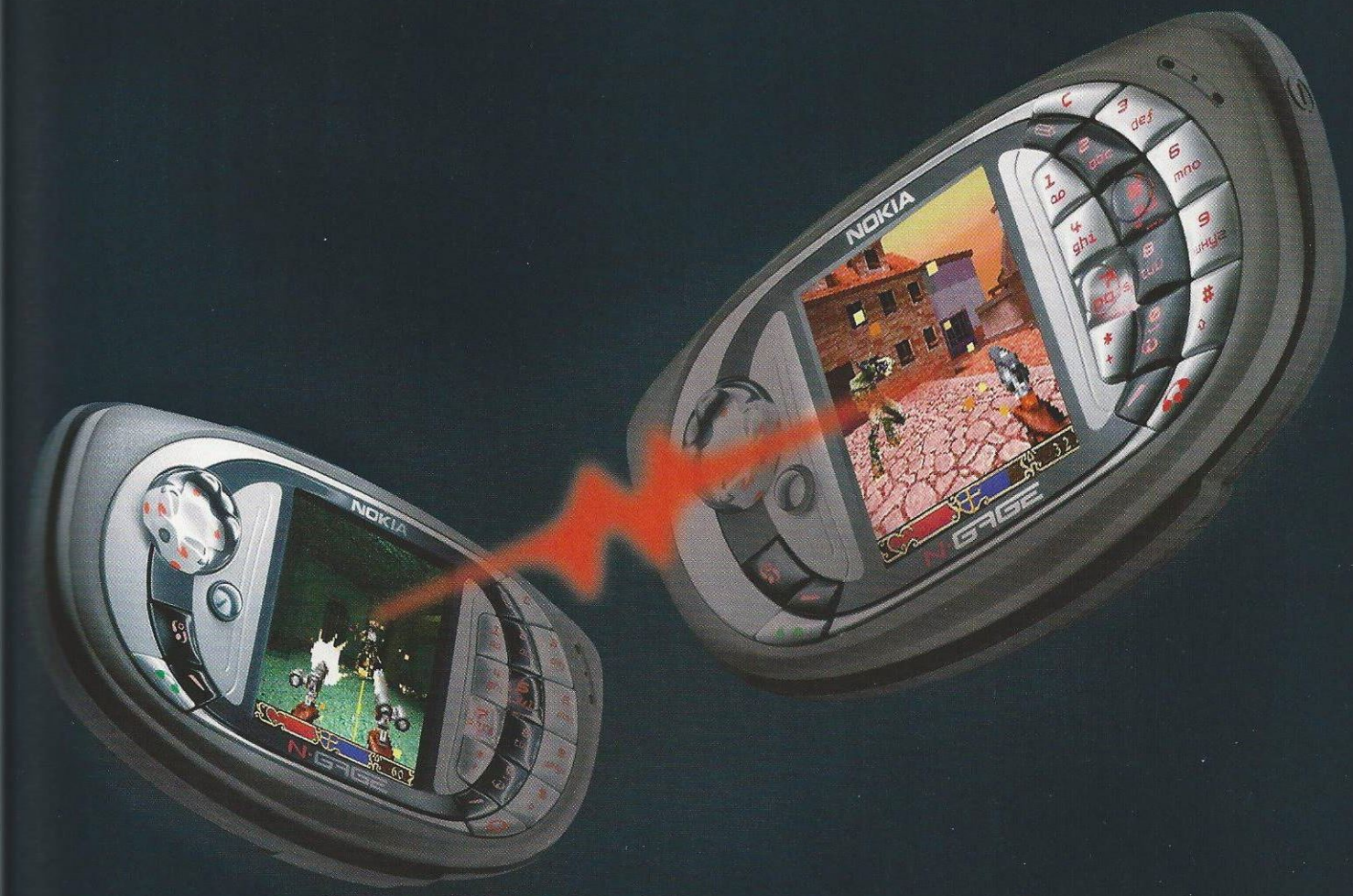
FlatOut

EDITEUR : Empire
SORTIE : 3e trimestre 2004

Petit à petit...

FlatOut, nous vous en avions déjà parlé sans pour autant en chanter les louanges. A l'époque, le gameplay n'était pas définitif. Cette fois-ci, l'affaire s'engage dans la bonne voie, puisque la maniabilité s'avère exceptionnelle, et le plaisir de jeu, immédiat. Notons au passage l'insertion d'épreuves de tremplin plutôt amusantes. Et je ne mentionne même pas la destruction progressive de la bagnole en centaines de petits morceaux, puisque je l'ai déjà évoquée dans le line-up d'Empire avant l'E3.

Nouvelle N-Gage QD : maintenant, vos adversaires sont partout.



La seule console portable pour jouer sans fil à plusieurs

Défiez vos adversaires via Bluetooth[1] ou N-Gage Arena[2]
Jouez aux jeux exclusifs N-Gage et aux hits des plus grands éditeurs
Jouez plus longtemps, jusqu'à 10h[3] sans recharger la batterie
Découvrez les nouveaux graphismes 3D
Changez les cartouches de jeux rapidement et facilement
Appréciez son nouveau design compact et sa prise en main intuitive
Restez connectés : téléphone GPRS[4], SMS, MMS[5]

Plus de 50 jeux prévus d'ici fin 2004

N·GAGE
NOKIA

anyone anywhere*

n-gage.com/qd

N·GAGE ARENA

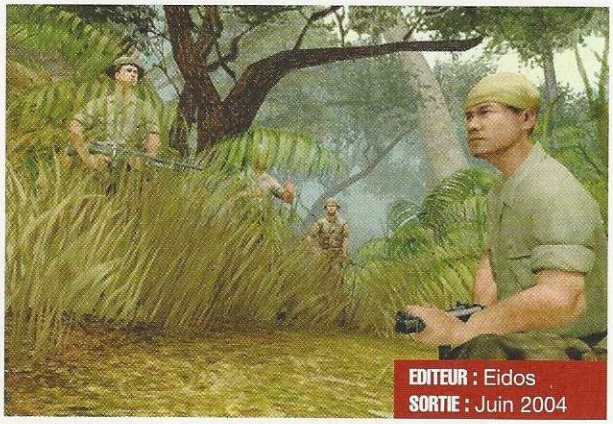
* où tu veux qui tu veux. Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia, N-Gage, N-Gage QD et N-Gage Arena sont des marques déposées de Nokia Corporation. (1) La disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. (2) Communauté de joueurs en ligne. (3) En mode jeu. (4) General Packet Radio System = système général de radiotélécommunication par paquets, fonction dépendante du réseau. (5) Multimedia Messaging Service : Service de messagerie Multimédia. Les services MMS sont dépendants du réseau, de la compatibilité des appareils utilisés et des formats de contenus supportés. Vérifiez auprès de votre opérateur la disponibilité des services mentionnés et ceux auxquels vous avez accès avec votre abonnement. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 784 – **GREY**

EN DIRECT DE L.A.

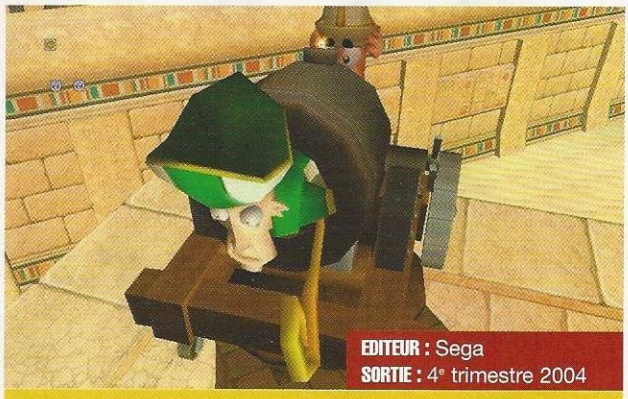
ShellShock : Nam '67

Ça sent le napalm !

ShellShock : Nam '67 vous plonge au cœur du plus controversé des conflits modernes : la guerre du Vietnam. Du coup, le jeu devient tout aussi controversé... En effet, dans les camps de base, vous pourrez aller voir de putes et acheter de l'héro pour doper le moral des troupes. Pour le reste, il s'agit d'un FPS tactique comme tous les autres. En plus gore, cependant.



EDITEUR : Eidos
SORTIE : Juin 2004

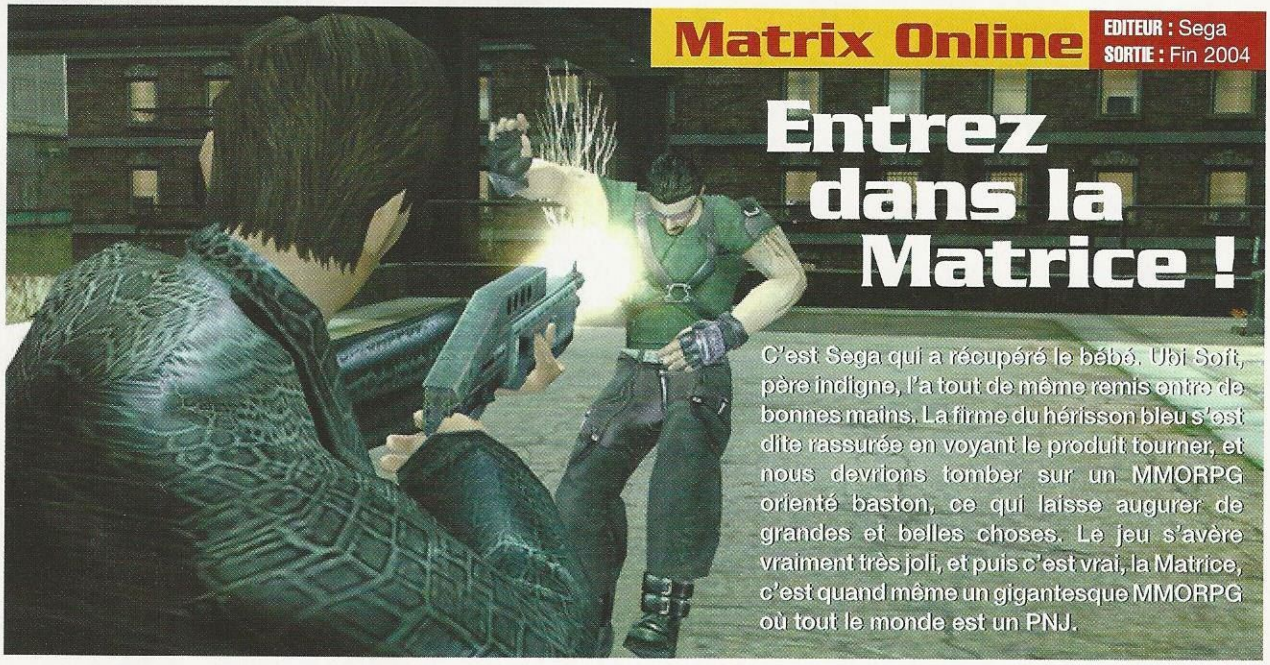


EDITEUR : Sega
SORTIE : 4e trimestre 2004

Worms : Forts Under Siege

Un ver, ça va...

On pouvait s'en douter après le succès du premier opus tout en 3D... Les vétérans du gameplay sauvage reviennent. Les Worms vont bientôt se fixer de nouveau dans l'intestin de votre PC pour vous démanger à longueur de temps. Des armes encore plus débiles et, cette fois, des environnements qui varient en fonction de l'époque ! Pour l'heure, une chose de sûre : il sera possible de créer son fort. Voilà une nouveauté qui promet niveau stratégie.



Matrix Online

EDITEUR : Sega
SORTIE : Fin 2004

Entrez dans la Matrice !

C'est Sega qui a récupéré le bébé. Ubi Soft, père indigne, l'a tout de même remis entre de bonnes mains. La firme du hérisson bleu s'est dite rassurée en voyant le produit tourner, et nous devrions tomber sur un MMORPG orienté baston, ce qui laisse augurer de grandes et belles choses. Le jeu s'avère vraiment très joli, et puis c'est vrai, la Matrice, c'est quand même un gigantesque MMORPG où tout le monde est un PNJ.

DS

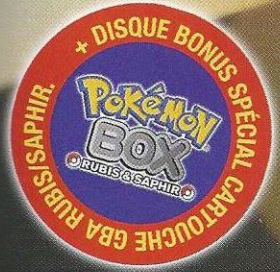
EDITEUR : Nintendo
DATE DE SORTIE : Fin 2004

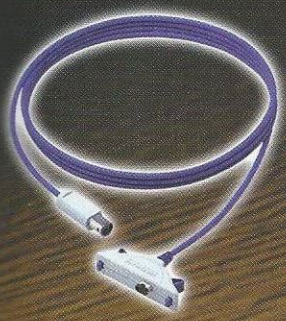
Ninten-do his best

Rendez-vous intimiste chez Nintendo ! Le premier intervenant nous passe le bonjour et balance directement les vidéos qui font mal : Metroid Prime 2, Resident Evil 4... L'audience exulte. Et puis, celle qui faisait la une d'USA Today le matin même nous est enfin dévoilée : la Nintendo DS ! Avec sa tête de Game & Watch double LCD, elle a tout pour séduire. C'est d'ailleurs ce qu'elle n'a cessé de faire tout au long de l'interminable énumération de ses qualités. Capable de gérer des jeux en 3D sur ses deux écrans rétro-éclairés (dont un tactile), elle promet des jeux au gameplay révolutionnaire... Et surtout jouables jusqu'à 16 via le système sans fil propriétaire et bien plus grâce au Wi-Fi ! Ajoutez à tout cela que son slot GBA n'est pas là pour rien et qu'elle sort avant la fin de l'année (annoncé à 199 dollars et certainement autant d'euros). Que dire de plus ? Que Miyamoto nous a dévoilés le prochain Zelda sur Cube et que Léo s'est bavé dessus ? Bon ben, voilà, c'est fait !

AVIS DE TEMPETE :

LES 500 000 FANS DE POKéMON RUBIS & SAPHIR VONT S'EMPARER DU NINTENDO GAMECUBE!





UN RAPPORT QUALITÉ/PRIX INCROYABLE !

Avec 450 000 cartouches vendues, Pokémon versions Rubis & Saphir sur Game Boy Advance est le jeu video le plus vendu en France en 2003. Et dès le 14 mai, le Pokémon Colosseum Mega Pak sur Nintendo GameCube, taillé à la mesure de cet événement, contient :

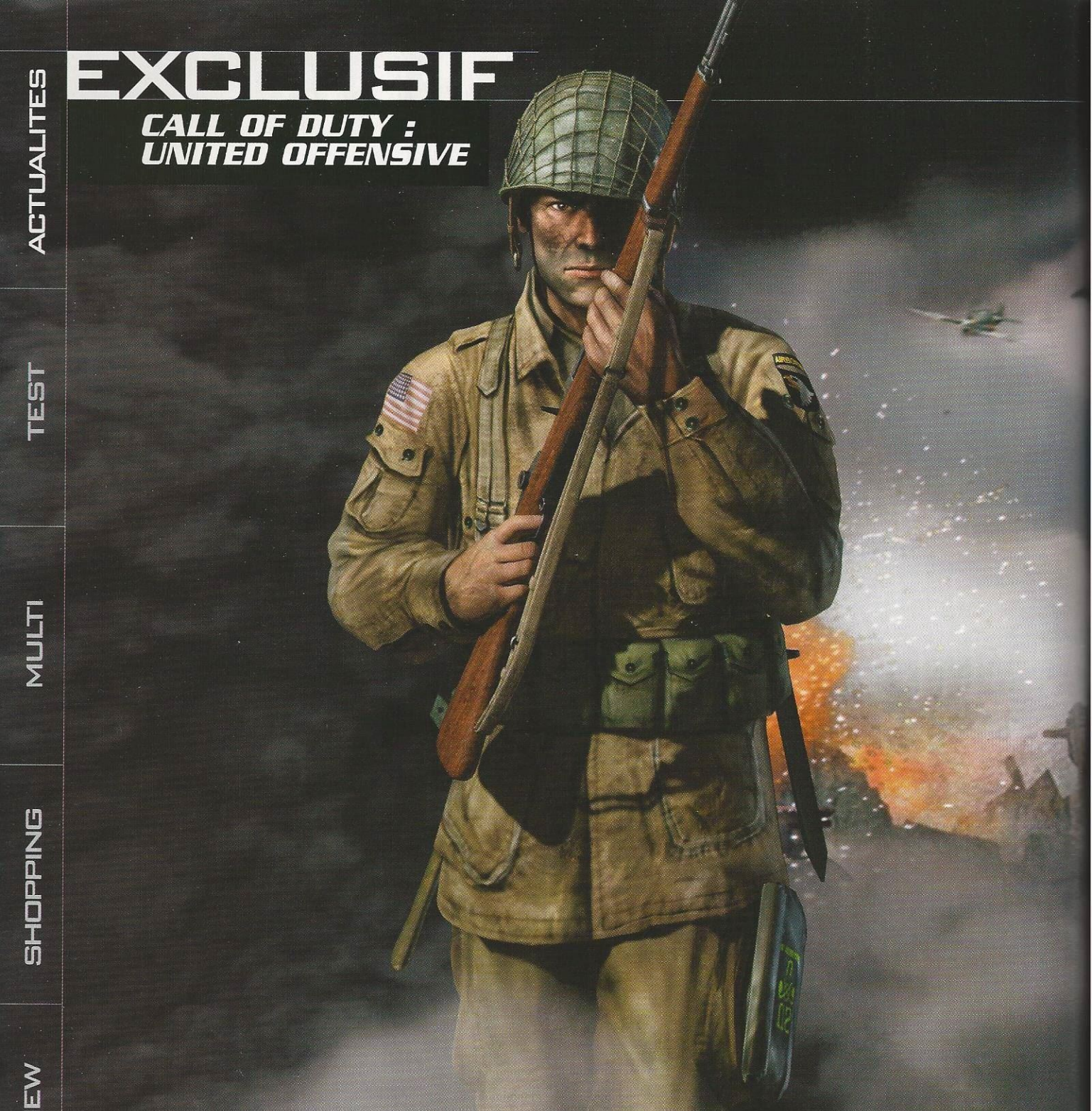
- une console GameCube noire
- une manette
- le jeu Pokémon Colosseum
- le disque bonus Pokémon Box, l'organiseur de Pokédex inédit et plus encore !
- une carte mémoire 251
- un câble de liaison GBA GCN

The Pokémon Company

EXCLUSIF SUR NINTENDO GAMECUBE™

EXCLUSIF

CALL OF DUTY : UNITED OFFENSIVE

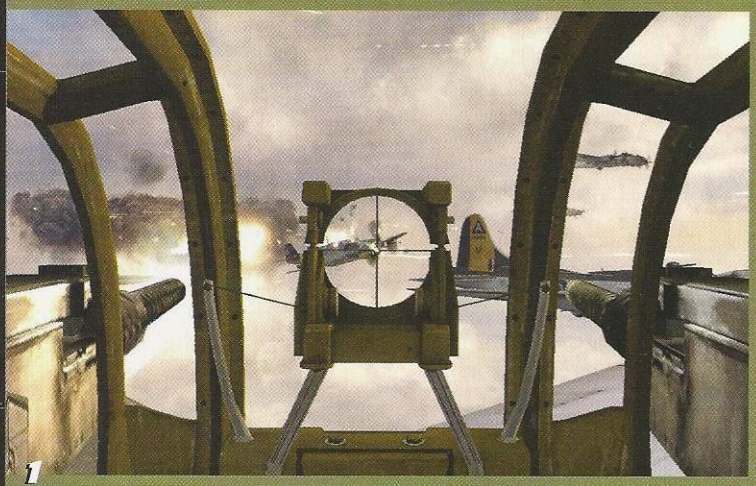


Du rabe de corned-beef

CALL OF DUTY, TOUT COMME N'IMPORTE QUEL JEU AYANT OBTENU LA RÉCOMPENSE DE "GAME OF THE YEAR", LAISSE SUR SA FAIM. MÊME SI LE JEU POSSÈDE UNE BONNE DURÉE DE VIE, ON EN VEUT TOUJOURS PLUS. UNITED OFFENSIVE VA NOUS PERMETTRE DE NOUS REPLONGER DANS LE MEILLEUR FPS HISTORIQUE DE TOUS LES TEMPS. PRÉPAREZ VOTRE PAQUETAGE, SOLDAT !

EXCLUSIF

CALL OF DUTY : UNITED OFFENSIVE



1

2

Un add-on, à quoi cela peut-il servir ? A prolonger le plaisir d'un jeu que l'on adore, bien sûr. Pourtant, le contenu de ces extensions (à de rares exceptions près) ne convient que très rarement aux joueurs. On ne retrouve plus toutes les bonnes surprises techniques d'un produit mis sur le marché l'année précédente. Certains add-on n'ont d'ailleurs été qu'un assemblage de niveaux qui n'étaient pas intégrés au jeu original, un peu à la manière des scènes coupées dans les DVD. On peut alors éprouver un plaisir cinéphile à visionner ces scènes, mais si on les a exclues du montage final, c'est qu'il y avait une raison : elles étaient moins bonnes, et cassaient le rythme. Qu'attendre donc de ce type de suppléments ? Ce procédé s'est heureusement raréfié. Dans d'autres extensions, la difficulté était rehaussée par de nombreux aspects. Cela permettait de grossir artificiellement la durée de vie du produit mais, au final, on restait le plus souvent sur sa faim...

Un add-on doit contenir plusieurs ingrédients essentiels pour ne pas décevoir les communautés de fans propres à chaque jeu. Un scénario solide (pensé indépendamment du premier volet), quelques innovations technologiques, des cartes intéressantes, des outils de progression supplémentaires... A ces seules conditions, on peut retrouver la magie qui avait opéré l'année précédente. Pourtant, avec certaines des extensions utilisant cette recette, la mayonnaise ne prend pas. Le cas de Medal of Honor en est l'exemple le plus manifeste. Petit à petit, la série a perdu de son aura, à cause d'un contexte historique moins fort que dans le premier qui commence le "Jour J". Difficile donc de jouer la surenchère !

Le constat s'avère assez pessimiste jusque-là... Mais United Offensive est le parfait contre-exemple de ce triste historique des disques additionnels. Tenez-vous bien ! United Offensive est aussi bien fichu que CoD. A l'heure actuelle, nous ne pouvons pas dire s'il est mieux, dans la

1 Passionnant. Une des missions les plus intenses.

2 Next... Le mitrailleur du côté droit vient de se faire descendre. Il faut faire très vite ou bien avoir le don d'ubiquité.

3 B17. Vu ainsi, on jurerait que cet appareil est dévastateur. Mais vous pourrez très vite constater qu'il est fragile.

4 Prudence. Attention à ne pas flinguer des collègues dans votre fougue !

5 Saisissant. Les effets de fumée et les tirs sont bien mieux réalisés que dans Call of Duty.

mesure où nous n'avons pas pu essayer toutes les missions. Seulement trois d'entre elles étaient à peu près finalisées, et nous les avons faites. Waouh, la claque !

Techniquement, le moteur reste le même, mais il a subi un petit lifting propre au printemps. Dépoussiérage serait le terme exact, car les effets de particules sont bien plus convaincants. Souvenez-vous des bombardements ! Oui, il est difficile de les oublier, la moitié des missions consistant à effectuer un slalom géant entre les impacts de bombes. Elles apparaissaient plutôt ternes, non ? Enfin, comparé à ce que j'ai pu voir, je peux vous le dire, elles étaient ternes. En général, quand un obus tombe à quelques mètres de votre petit corps frêle, vous avez tendance à mettre les bouts, loin. Pas cette fois-ci. Les particules de terre partent dans tous les sens (en fonction du type de terrain, sable ou terre, les projections sont plus ou moins volatiles), la fumée provenant du point d'impact a gagné en finesse, la texture utilisée est bien plus riche... **Une plus grande impression de volume** en résulte ! Le joueur n'aura pas le sentiment de se retrouver face à un décor en carton-pâte. Evidemment, ce n'était pas le cas avant, mais on se comprend... Au final, l'immersion est totale. D'autant que l'ambiance sonore est, encore une fois, une pure réussite. Rien de révolutionnaire techniquement, si ce n'est de nouveaux bruitages pour la douzaine d'armes complètement inédites. Le joueur aura aussi une panoplie de stratégies plus large dans sa musette. Le sprint, par exemple. On pouvait déjà courir ou marcher. On peut désormais foncer... Et croyez-moi, la fonction est loin d'être inutile quand vous êtes en plein bombardement.

Concernant les petites améliorations de gameplay, on notera également la possibilité de garder une grenade quelques secondes dans sa main avant de la balancer. C'était un des aspects rageants du premier volet : en envoyant l'ananas, les ennemis avaient, le plus souvent,

EXCLUSIF

CALL OF DUTY : UNITED OFFENSIVE

1

2

3

le temps de fuir. La disparité entre la volonté du joueur et les résultats escomptés était alors proportionnelle aux balles qui sifflaient autour de nos oreilles. Par ailleurs, c'est avec plaisir que nous entendrons cette fois des Allemands paniquer au moment de la déflagration.

A propos, qu'est-ce que l'on fait dans United Offensive ? Ça se passe où et quand ? Les différentes missions proposées se situeront bien entendu entre 1941 et 1945. Il sera toujours possible d'incarner un Américain, un Anglais ou un Russe. Trois grandes campagnes verront le jour. Une première à Koursk, une autre en Sicile et une dernière dans les Ardennes. Pour être tout à fait honnête, je ne sais pas à quelle campagne appartenait la première mission à laquelle j'ai pu jouer. Et pour cause... Elle se déroulait dans un B17 où je me suis retrouvé "apprenti gunner"...

Ce niveau s'avère assez surprenant. D'autant que rien ne se déroule comme prévu. Votre groupe de bombardiers se fait attaquer par des dizaines de Messerschmitt. Les effets dans la tourelle sont spectaculaires. On a l'impression de revisionner les "Actualités" de l'époque, la couleur en plus. Ça vibre, tout explose, des tracés des balles inondent le ciel... Des alliés tombent, des ennemis aussi, certains membres de l'équipage meurent... Y'a le feu à bord ! Il faut l'éteindre, changer de tourelle. Un coup d'œil à l'extérieur permet de s'apercevoir que les ailes sont en lambeaux... Ça gueule dans la radio ! Même Call of Duty ne proposait pas cela.

Cerise sur le gâteau : lorsque la cible est en vue, le sas des bombes reste bloqué. il faut l'ouvrir manuellement. Sur une petite passerelle métallique, on contemple alors le sol. Les bombes pleuvent, avec leur bruit caractéristique et il ne reste plus qu'à admirer les déflagrations quelques centaines de pieds plus bas.

Une autre mission consistait à se promener dans les tranchées. Enfin, se promener... Là, on joue du côté russe.

QUI FAIT QUOI ?

Ce n'est pas Infinity Ward (le studio à l'origine de Call of Duty) qui développe United Offensive, mais l'équipe de Return to Castle Wolfenstein. Au vu du résultat, on peut donc en conclure que, de temps en temps, il est bon qu'une licence change de studio pour renouveler son inspiration. Et puis, Inifinity Ward est occupé en ce moment. Un vague truc dont le nom de code serait CoD2. Qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ?

1 Pas encourageant. Les chars se sont fait "démonter" en quelques secondes.

2 L'assaut. Cette mission en rappelle fortement une autre, dans Call of Duty.

3 Chars. Ils seront à l'honneur dans un des modes Multijoueurs.

4 Envie d'être ailleurs. L'ambiance sonore est assourdissante, les bombardements incessants.

5 Efficace. S'il n'était pas là, tous les soldats de la tranchée y passeraient.

6 Jusqu'ici, tout va bien. Oui, parfois, ces avions ne manquent pas leur cible et c'est tous les soldats d'un camion qui, d'un coup, disparaissent.

4

5

6

Connaissant le sens de l'humour du Soviet Suprême, mieux vaut éviter de reculer. On attend l'assaut ennemi. Les Allemands arrivent, par dizaines. On fait de son mieux, guettant le moindre casque. La routine commence à s'installer, les frags s'enchaînent. Finalement, ce n'est pas très différent de Call of Duty, une fois qu'on a la technique. Sans surprise, donc. Jusqu'à ce qu'un avion ait la bonne idée de s'écraser DANS la tranchée ! Allié ? Ennemi ? Pas eu le temps de voir ! Oui, je l'avoue, je me suis sauvé comme un lâche.

Next. Tiens, la neige ! La colonne de chars alliés se fait littéralement décimer par l'artillerie. On se retrouve avec quelques hommes qui vous disent d'y aller en premier. Oh, un fusil de sniper, une soixantaine de balles... On voit tout de suite que les game designers savent ce qu'aiment les joueurs ! Effectivement, la suite s'apparentera à un véritable carnage, sous un déluge d'obus. L'ensemble de la mission rappelant celle de Sainte-Mère-l'Eglise de Call of Duty. Mais rassurez-vous, le soin qui y a été apporté décuple nos sensations !

On aimerait en savoir plus sur les neuf autres missions, mais pour le moment, chut ! D'autres nouveautés seront également au rendez-vous, notamment au niveau du Multijoueurs, avec l'apparition de trois nouveaux modes. L'un d'entre eux sera un combat de chars. D'après ce que nous avons pu voir, United Offensive est encore plus efficace que Call of Duty. Si les autres missions sont du même niveau, nous aurions affaire au premier add-on plus inspiré que l'original. Et pourtant, la barre était placée très haut.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Gray Matter Interactive Studios
GENRE : Action
SORTIE : fin 2004
SITE INTERNET : www.callofduty.com

EVENEMENT

THE MOVIES

Light, Camer, Revolution !

ARRÊTEZ DE VOUS FAIRE DES FILMS ! PETER MOLYNEUX A AUTRE CHOSE À FAIRE AVANT DE SORTIR BLACK & WHITE 2. LA PREUVE EN IMAGES...

De nouvelles infos viennent de tomber concernant la prochaine production de Peter Molyneux, The Movies. Enfin, de nouvelles informations, c'est un bien grand mot. Tout le monde attend en effet d'avoir en main une première version jouable pour savoir si le géniteur de Black & White a encore accouché d'une bombe au gameplay génial ou d'un nanard mal ficelé.

C'est d'ailleurs tout l'enjeu de ce "god game" qui vous fait la promesse de diriger un studio de cinéma. Trouver de la thune afin de monter le film, un scénario pour que ce ne soit pas un navet, des intermittents qui ne font pas grève, du matériel, un studio... Bref, un bordel sans nom !

Comme d'habitude, la communication autour de ce jeu porte sur le fait que l'on peut aisément mélanger les genres pour faire un film débile au possible... et le partager avec d'autres joueurs. Attendons toutefois de pouvoir en juger ! Alors que la sortie n'est pas pour tout de suite, pas mal de nouveaux screens témoignent du grand n'importe quoi ambiant. Au menu : des films de zombies dans le far-west, d'autres à l'eau de rose un tantinet comiques, et de la gestion en veux-tu en voilà !

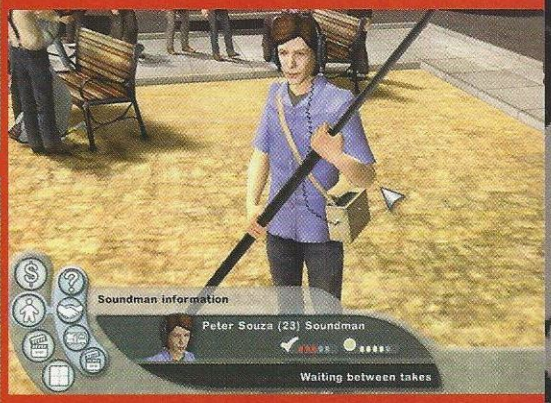
On se rend vite compte qu'une équipe coûte cher. Il n'y a qu'à voir la vitesse à laquelle les billets flambent. Il vous restera aussi à gérer les caprices de vos stars, et autres tracasseries communes aux jeux de gestion. On attendait avec impatience l'E3 où, forcément, à deux pas d'Hollywood, le titre devait briller de tous ses feux. D'ici là, on imagine déjà *Socrates contre les zombies fans de PES*, ou *Léo de Urlevan 2 : le retour de la clope*. Et pourquoi pas *Jérôme et ses rêves de cuir 3*, tiens ? Ah, vivement la preview...

Jérôme

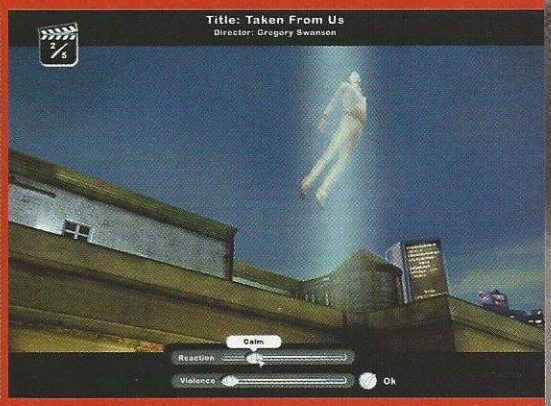
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Lionhead
GENRE : Gestion
DATE DE SORTIE : Septembre 2004
SITE INTERNET : www.lionhead.com

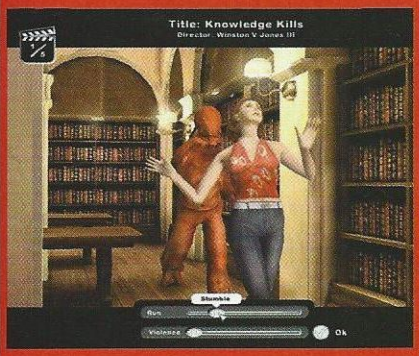
$5,062.00
Repair Trailer
Trailer

View Set Information
Beach Set

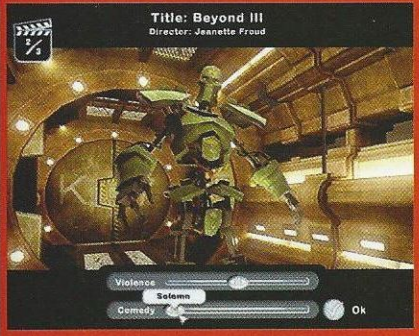

Soundman information
Peter Souza (23) Soundman
Waiting between takes

$14,61
Refurnish Set
Rooftop Set


Title: Taken From Us
Director: Gregory Swanson
Calm
Reaction
Violence
Ok


Title: Knowledge Kills
Director: Winston V Jones III
Shamble
Run
Violence
Ok

Title: Celsius233
Director: Frank Truffle
Violence
Storm
Ok


Title: Beyond III
Director: Jeanette Proud
Violence
Solemn
Comedy
Ok

7th July 1968
$1,982.00
Refurnish Set
Beach Set

MARIO GOLF : TOADSTOOL TOUR

Mario à l'œil de Tiger

RÉMINISCENCE D'UN CLASSIQUE DE LA N64, VOICI ENFIN LA VERSION GAMECUBE QUI ATTEINT NOS CÔTES FRANÇAISES. IL ÉTAIT TEMPS ! AU PROGRAMME : BONNE HUMEUR, GAMEPLAY PARFAIT...

La toute première version datant de la précédente console "*made in Nintendo*" avait pris tout le monde de court. Réaliste, simple à prendre en main, avec le charme des personnages Nintendo... Du grand art ! Eh ben, rebelote avec ce Toadstool Tour.

Camelot est toujours au clavier pour le code, et ça se sent ! Un didacticiel très bien fait vous permet en effet de découvrir les rudiments du golf et les premiers greens s'enchaînent. Comme toujours, c'est sous forme de coupes que ça se joue. Si le démarrage est simple, rapidement le niveau monte... Et le titre rivalise alors avec Tiger Woods. Le fun en plus !

Coups spéciaux, possibilités de contrôler la balle à sa retombée avec des effets, swing canon à l'image des démarrages en trombe dans Mario Kart... Tout est réuni pour vous faire passer du bon temps !

Et du temps, on en passe. Seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre), les modes délirants ne manquent pas. Clubs aléatoires, épreuves de visée... Autant de détails qui renforcent la durée de vie du titre.

Les persos sont bien connus et, comme dans toute adaptation sportive, chacun possède ses propres caractéristiques : Mario et Luigi s'avèrent assez équilibrés, Bowser est un bœuf... Classique mais idéal ! Sa capacité à répondre aux attentes des golfeurs les plus intransigeants nous étonne. Et c'est l'éclate assurée !

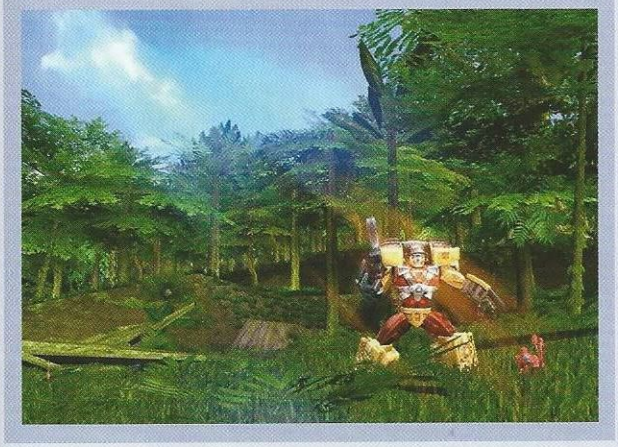
Sing Star

Envie de faire n'importe quoi ? Sing Star est fait pour vous ! Ce jeu de karaoké débarque sur PS2 avec son micro et son irrésistible appel à se rendre ridicule en public. Vous n'y échapperez pas ! Pendant que le clip passe à l'écran, des barres représentant un semblant de partitions défilent, tout comme les paroles. Suivant le pays où il sortira, la quarantaine de chansons variera mais on y retrouve des classiques pop incontournables et... ridicules tel que "YMCA", "Like a virgin" ou, plus près de nous, "I believe in a thing called love". C'est le carton assuré et Léo ne manquera pas de se procurer la VF pour peu que Lorie soit de la partie !

Touching you God you're touching me
I believe in a thing called love

Transformers

Atari nous sort un jeu assez bien ficelé qui replonge les grands enfants que nous sommes dans de vieux souvenirs, nous rappelant cette époque où les robots n'avaient plus qu'un bras : celui des Transformers. Ce jeu d'action exploite toutes les possibilités de gameplay offertes par les deux clans. Reste à savoir si on peut débloquer celui qui se transformait en radio-cassette pour écouter ses MP3... Ça mitraille de partout, sur tous les fronts, et visuellement c'est très propre pour de la PS2. On applaudit des deux mains et au retour de l'E3, il y en aura en jouets dans nos sacs !



Vraiment, on s'amuse comme des fous. Léo est à deux doigts de s'acheter des clubs, Socrates écrase tout le monde de par sa connaissance aiguë de ce sport. Mais c'est moi qui m'en sors le mieux. On est fan de Nintendo où on ne l'est pas. Les petites musiques issues de l'univers de Miyamoto nous donnent des indications sur le style à adopter, et le gameplay repose sur une tonne d'automatismes bien connus des fans de longue date de la marque nippone. Du bonheur à l'état pur !

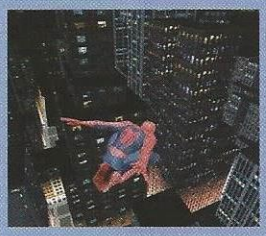
Jérôme

VAN HELSING

La GBA, c'est un peu la solution de facilité pour les jeux à licence. Voici donc venir Van Helsing. Le jeu n'égale pas un CastleVania et ne propose qu'un gameplay mêlant sommairement action et aventure avec, en rabe, un peu de plates-formes comme on n'en fait plus. Sauf qu'on sait pourquoi on n'en fait plus : eh oui, tout a déjà été fait depuis dix ans.

SPIDERMAN 2

L'homme-araignée revient sur vos consoles avec une suite signée Activision qui propose plus de liberté, beaucoup plus même.... Cette fois, la ville est gigantesque, et garantie sans aucun temps de chargement. Sans oublier une panoplie de mouvements encore plus large. Pas la peine de faire le ménage, l'araignée va tisser sa toile chez vous.



CHAMPIONS OF NORRATH

Vieille saga qui passe du RPG au hack'n'slash, Champions of Norrat assure... Maniabilité simple et efficace, un univers riche, celui d'Everquest, qui est idéal pour du Solo ou du Multi. Ça cafouille un peu online, mais tout devrait prochainement rentrer dans l'ordre !

RIDING SPIRIT 2

Plus accessible que le premier, cette suite de Capcom demande quand même pas mal de finesse au point de vue du pilotage. La prise en main est certes délicate et devrait en rebuter quelques-uns, mais les plus gaillards d'entre vous seront comblés par le large parc de bécanes sous licences et le sens de la customisation à outrance, aussi bien au niveau de l'apparence que des performances.

BOB L'EPONGE

Quel plaisir de retrouver ce super héros qu'est Bob ! L'éponge la plus bête de l'Océan arrive dans ce jeu sur la portable de Nintendo. Un petit titre entre action et plates-formes qui pourrait être banal s'il ne tournait pas autour de l'univers délirant du dernier-né de Nickelodeon. On retrouve donc l'écureuil qui vit dans un scaphandre, les discussions débiles de Bob avec son pote neuneu, l'étoile de mer. Le jeu plaira aux plus petits, mais surtout à ces adultes stupides qui se régalent régulièrement des aventures du seul porteur de slip carré.

Hommage...

EMPREINT DE NOSTALGIE, LE PROFESSEUR JOHNSON DE L'UNIVERSITÉ DU MASSACHUSSETS – A-T-ON ENCORE BESOIN DE LE PRÉSENTER ? – SE REMÉMORAIT SES SOUVENIRS DES ANNÉES 40. *"TU SAIS, NOTRE UNIVERSITÉ EST UNE GRANDE FAMILLE. JE ME SOUVIENS DE 1944, QUAND TROIS AMIS SONT PARTIS EN NORMANDIE ET QU'ILS NE SONT JAMAIS REVENUS. POUR LE 60E ANNIVERSAIRE DU DÉBARQUEMENT, CE SERAIT BIEN QUE TU CHRONIQUES DES PRODUITS EN RAPPORT. CE N'EST PAS UNE DE SES ÉTUDES DONT J'AI LE SECRET, MAIS UN SERVICE QUE JE TE DEMANDE LÀ."* OK, DOC !

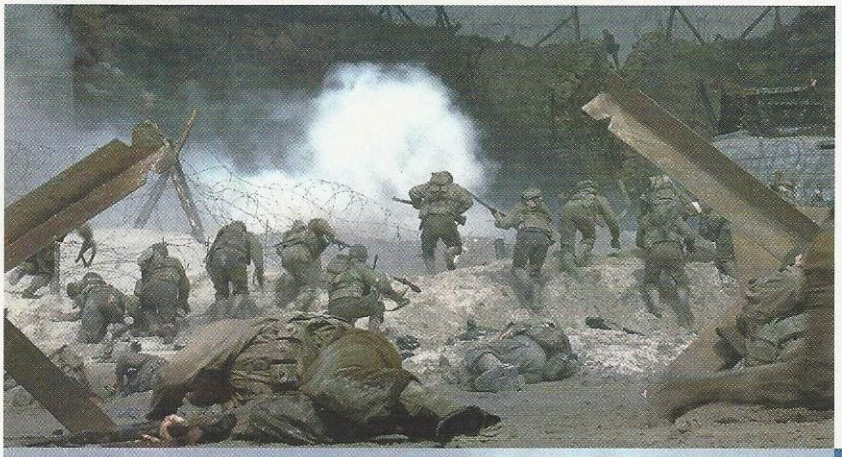
>> DVD

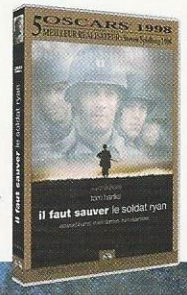
Il faut sauver le soldat Ryan

Un des plus grands films de tous les temps, pour diverses raisons d'ailleurs. Techniquement, tout d'abord. Grâce à une image et (surtout) à un son démentiels, le spectateur ne se contente pas de regarder un film. Il le vit, lors de la séquence du débarquement entre autres. Elle vaut vraiment le détour et les sensations sont décuplées avec du bon matériel. On ne regarde pas le soldat Ryan d'un air distrait : les balles sifflent à nos oreilles, on se noie au large des plages normandes. Au propre comme au figuré d'ailleurs, puisque (dans une vue à la première personne) un soldat est entraîné au fond de la mer par son lourd paquetage, alors que les balles s'enfoncent dans l'eau ou dans sa chair. Des séquences qui peuvent s'avérer traumatisantes.

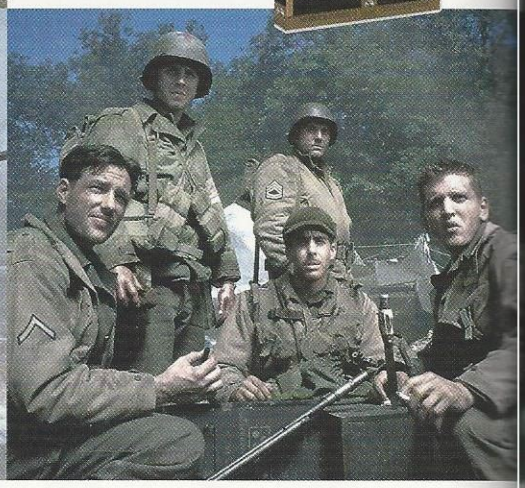
Mais la qualité d'un DVD ne fait pas tout... Il faut aussi des choses un peu plus consistantes comme un scénario digne de ce nom et des acteurs au jeu irréprochable. Après cette expérience, l'histoire reprend le dessus. Les acteurs paraissent au sommet de leur art, notamment Tom Hanks, complètement dépressif et dont la prestation est prodigieuse. Plusieurs scènes d'action parsèment le reste du film et lui confèrent, du coup, un rythme inattendu.

Question suppléments, en revanche, c'est vache maigre ! Un excellent doc ne fait que nous laisser sur notre faim. Quand Spielberg se lancera-t-il dans l'exercice des commentaires audio ? Voilà un des rares réalisateurs qui a quelque chose à dire et qui boude l'idée, même sur quelques scènes bien précises. Il ne reste donc que le film... Mais quel film !





>> Il faut sauver le soldat Ryan
De : Steven Spielberg
Editeur : Paramount
Disponibilité : Immédiate
Prix : 30 euros environ



FRÈRES D'ARMES

Loi des séries

Sans doute la meilleure série de tous les temps, *Frères d'armes* (*Band of Brothers* en VO) nous invite à suivre les aventures d'une compagnie de paras débarqués en Normandie, jusqu'à la prise du nid d'aigle d'Hitler. Dix épisodes, ahurissants de réalisme. Le résultat est aussi convaincant qu'*Il faut sauver le soldat Ryan*. Au générique, on retrouve le duo Spielberg-Hanks. Sans oublier la qualité de l'image et du son (avec une nette préférence pour la VO). La version dispo est non-censurée. Attention, certains passages sont à la limite du soutenable. Et puis, c'est un peu cher, mais pratiquement indispensable.

DE : Réalisateurs multiples **EDITEUR :** Warner
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 60 euros environ

LE JOUR LE PLUS LONG

Même pas trois heures !

Assez identique à l'édition précédente techniquement, cette nouvelle version de LA référence absolue du film de guerre reste un pur bonheur. Notamment en raison de sa distribution, comprenant des stars aussi bien françaises qu'américaines. Si vous ne possédez pas ce classique dans votre DVDthèque, voici une bonne occasion à saisir. Si vous l'avez déjà, le documentaire supplémentaire ne justifie pas l'achat de cette édition. "*Les coulisses d'Hollywood : Le Jour le plus long*" s'attache à présenter bon nombre d'anecdotes. Ajoutez à ça un booklet sur le débarquement et vous aurez une jolie édition, qui sait se montrer digne de l'événement.

DE : Andrew Marton **EDITEUR :** Fox
DATE DE SORTIE : 2 juin **PRIX :** 28 euros environ

JOUR J : BATAILLE DE NORMANDIE

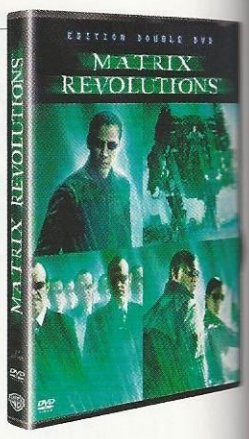
Archives

Quittons l'espace d'un instant le domaine de la fiction, bien que tous les films présentés dans ces deux pages possèdent avant tout l'ambition d'un réalisme absolu. Voici un reportage assez court retraçant la chronologie des événements à partir du 6 juin 1944. Certaines images sont inédites et proviennent du mémorial de Caen, d'ailleurs partenaire du projet. Des cartes en 3D permettent de mieux comprendre l'évolution de la situation. Ce n'est peut-être pas le produit le plus indispensable, mais il s'avère être le complément parfait de chacun des autres titres.

DE : Mémorial de Caen **EDITEUR :** Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 23 euros environ

>> DVD

Matrix Revolutions



Avant toute chose, je dois vous avouer que *Reloaded* m'a gonflé au plus haut point. J'y voyais tous les mécanismes pour créer une nouvelle secte, des acteurs exaspérants et deux réalisateurs ayant pris la grosse tête. Ce troisième volet permettra sans doute à pas mal de monde de se réconcilier avec les frangins Wachowski.

Tout devient beaucoup plus clair dans cet épisode, les auteurs se recentrent sur l'affrontement entre les hommes et les machines, sans occulter l'héritage de *Reloaded,* mais en en clarifiant le propos. Des zones restent cependant assez obscures, mais bon... Concentrons-nous sur la prouesse technique.

Pour mémoire, voici l'idée de base : Néo (le héros gentil) reste coincé dans le métro, l'Agent Smith (le héros méchant) devient tout aussi efficace que lui. Et bientôt, Zion (la ville) sera attaquée. Les deux premiers régleront leurs comptes à la fin, mais la cité va tomber. L'objectif des humains résistants consiste à protéger le quai des invasions mécaniques. Des troupes motivées pénètrent dans des mechwarriors, et l'attaque commence.

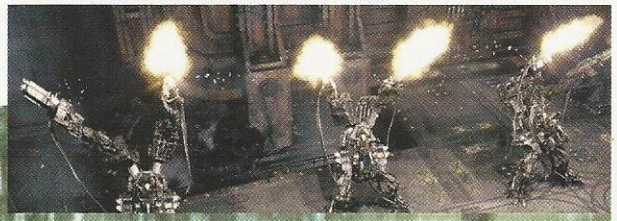
Même au ralenti, on ne peut saisir tous les détails, tant l'action part dans tous les sens. L'œil ne peut apprécier à la fois les décors, l'action au premier plan, celle au second, le machin qui monte, le truc qui descend. Un tel film devrait être réservé au cinéma, pourtant l'image et le son s'avèrent somptueux. Un vrai spectacle, inouï, aux prouesses techniques sans commune mesure avec un quelconque autre film.

Une avalanche de bonus viendra enrichir le premier DVD. Le problème, c'est que l'on s'attache plus à la forme qu'au fond. On aurait aimé une participation plus active des Wachowski pour démétaphoriser certains persos. Au lieu de cela, on nous parle de défi technologique, de "computer graphics" toutes les trois secondes...

Certains aspects s'avèrent intéressants, comme les performances physiques des acteurs (suspendus à des câbles) ou les exploits gastriques des cascadeurs (harnachés à de véritables machines de torture pour les bagarres dans le ciel), ainsi que ce passage où l'on nous explique que les combattants ont pris des avions qui perdaient soudainement de l'altitude pour simuler des bagarres et ainsi se familiariser avec l'inertie des combats aériens !

Après la vision de ces nombreux reportages, on oublie que la trilogie Matrix n'est pas faite que d'action. Pour la clarté du discours, on attendra le 4. Mais si, vous verrez... *Revolutions* laisse vraiment la porte ouverte à une suite.

>> Matrix Revolutions
De : Wachowski Brothers Editeur : Warner
Prix : 25 euros environ Disponibilité : 26 mai 2004



RESERVOIR DOGS

Les chiens sont lâchés

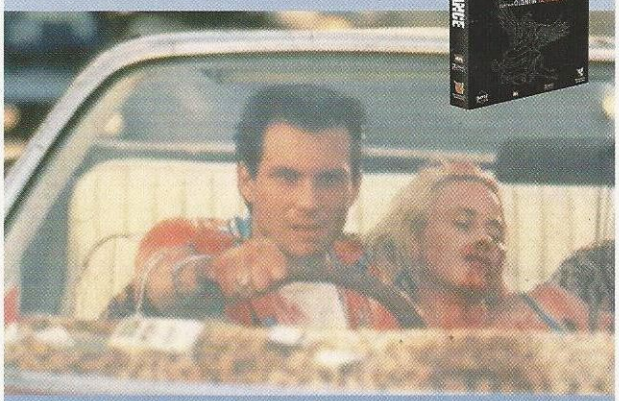
Six gangsters braquent une bijouterie. Ça tourne mal, les flics sont déjà sur place. Il y a une taupe, c'est sûr. Mais qui est-ce ? Blond, le cinglé ? Brown, le pervers ? Orange, le blessé ? Premier film de Quentin Tarantino et premier chef-d'œuvre du maître. Les gangsters ne parlent pas que de braquage, mais de chansons de Madonna, de pourboires. Et parfois, la réalité vous revient en pleine tronche, quand Blonde disjoncte. Une scène d'anthologie avec, en fond sonore, le son des seventies. Et dans les bonus, on retiendra cette phrase de Michael Madsen : "*Sur ma tombe, je veux que l'on écrive simplement Mister Blond*".

DE : Quentin Tarantino **EDITEUR :** Seven 7
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 24 euros environ

TRUE ROMANCE

Eau de rose ou boucherie ?

Scénario de Tarantino et réalisation de Tony Scott, le petit frère de Ridley. Conte de fée violent (la prostituée tombe amoureuse d'un gars qui va tuer son mac, et ils se retrouvent avec une mallette pleine de poudre), mais avec une scène mythique entre Denis Hopper et Christopher Walken. De nombreux bonus tournent autour de cette prestation d'acteurs. Le reste de la distribution est tout aussi fascinant : Christian Slater, Patricia Arquette, Brad Pitt (l'un de ses premiers rôles), Gary Oldman, James Gandolfini et Val Kilmer... Rien que du beau monde et surtout trois DVD au total, un peu trop classiques peut-être !

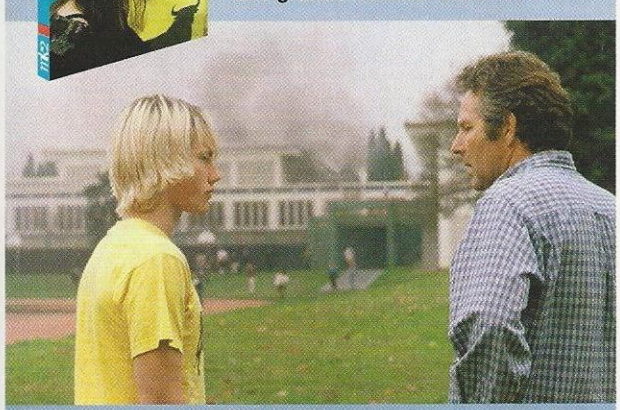


DE : Tony Scott **EDITEUR :** Seven 7
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 24 euros environ

ELEPHANT

Tragédie

La tuerie de Columbine aux Etats-Unis a inspiré Michael Moore et Gus Van Sant, mais leurs visions sont assez différentes. Reportage engagé d'un côté, fiction de l'autre. Moore possède des certitudes : la facilité à acheter des armes à feu est pour quelque chose dans ce drame, et puis la télévision n'y arrange rien. Van Sant, lui, laisse le spectateur se forger une opinion, avec des arguments plus réactionnaires que sociologiques. N'empêche, le film est d'une construction irréprochable et une grande humilité en ressort.

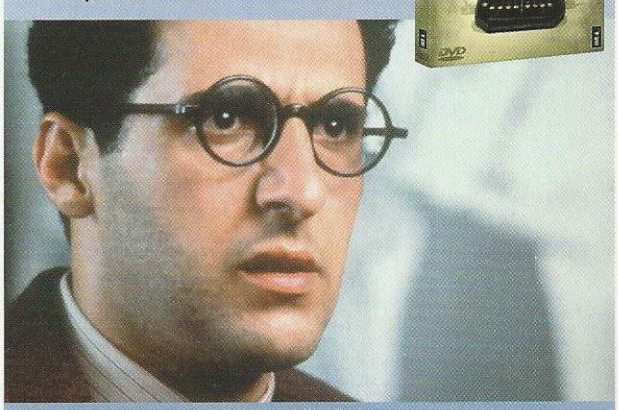


DE : Gus Van Sant **EDITEUR :** MK2
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 25 euros environ

BARTON FINK

Palme d'or 91

Il est tout aussi difficile de désigner le meilleur film des frères Coen que de dire quel est le plus réussi des Wachowski, mais pas pour les mêmes raisons. Depuis vingt ans, Ethan et Joel Coen s'efforcent de nous présenter des personnages atypiques et complètement barrés. Une fois de plus, c'est le cas des deux "héros", incarnés par John Turturro et John Goodman. Le film tourne autour du processus créatif et les bonus également, mais sous l'angle des frères Coen... Pour mémoire, une avalanche de prix a récompensé *Barton Fink* à sa sortie.



DE : Coen Brothers **EDITEUR :** Wild Side
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 23 euros environ

SELECTION

Le calme avant l'E3...

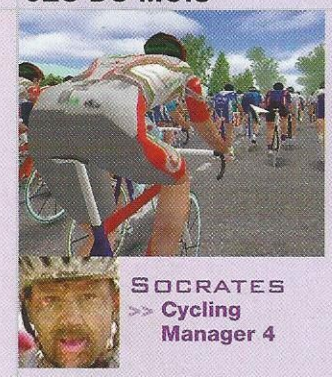
Le salon mondial du jeu vidéo monopolisait l'attention de l'industrie. Voilà pourquoi ce mois n'a pas été aussi fou que les précédents. Mais le podium est plutôt sympa...

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Ground Control 2	56	94
Hitman : Contracts	50	85
Beyond Divinity	72	84
Manhunt	78	76
Perimeter	64	72
Söldner	60	70
Pool Paradise	74	69
Singles	68	65
Euro 2004	76	62
Le Trésor d'Alkaïm	82	42

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

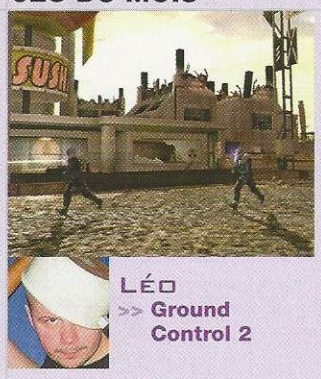
JEU DU MOIS



SOCRATES
>> Cycling Manager 4

Quelle joie de gagner Paris-Roubaix ! Surtout sans avoir à se taper le cul sur une selle dur comme du bois en roulant sur les pavés du Nord. Non, rien n'à faire ! Mon fauteuil est décidément bien plus confortable.

JEU DU MOIS



LÉO
>> Ground Control 2

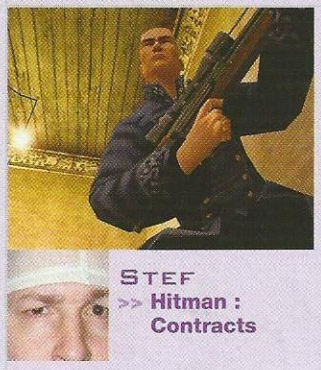
Ah, la nostalgie ! Il s'agit d'un revival mieux que l'original, comme si on pouvait changer la phrase qui vous a valu un râteau en une réflexion bien sentie. Comme quoi, les jeux, ce n'était pas mieux avant...

JEU DU MOIS

JÉRÔME
>> Manhunt

A y repenser, l'idée de base de ce jeu est bien glauque. Des idées comme on n'ose plus en proposer depuis longtemps. Un titre pas inoubliable sur le gameplay, mais qui a le mérite de sortir du rang.

JEU DU MOIS



STEF
>> Hitman : Contracts

Yul Brynner, Kojak et Nosferatu faisaient rêver nos ancêtres accrocs à la petite lucarne. Aujourd'hui, une tête d'ampoule éclaire nos PC. Et à la vitesse où je perds mes cheveux, demain sera le jour de ma consécration.

Top of the Tops

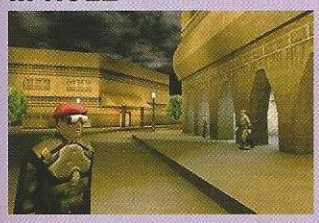
Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

ACTION

... SIMULATION

1 Freelancer
2 X2 : The Threat
3 Battle Engine Aquila

... RÔLE



1 Deus Ex
2 Deus Ex 2
3 Diablo II

... AVENTURE

1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN

1 Breed
2 Unreal Tournament 2004
3 Counter-Strike : Condition Zero

... HISTORIQUE

1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL

1 Far Cry
2 XIII
3 No One Lives Forever 2

GESTION

... D'ENTREPRISE

1 GangLand
2 Rollercoaster Tycoon 2
3 Zoo Tycoon

... SPORTIVE

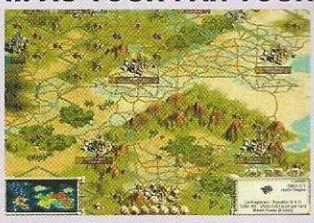
1 L'Entraîneur 2003-2004
2 Pro Rugby Manager
3 Cycling Manager 3

... URBAINE

1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL

1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE

1 Ground Control 2
2 Blitzkrieg
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE

1 Sybéria
2 The Westerner
3 Sybéria 2

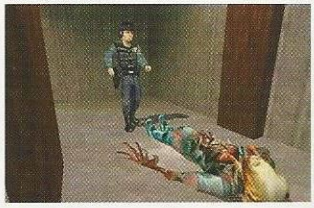
JEUX DE RÔLE

1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

SIMULATION

1 Toca Race Driver 2
2 Colin Mc Rae Rally 04
3 Flight Simulator 2004

OLDIES



1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2

SPORT

1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

UNIVERS PERSISTANTS

1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

DIVERS

1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

Pour plus d'infos :

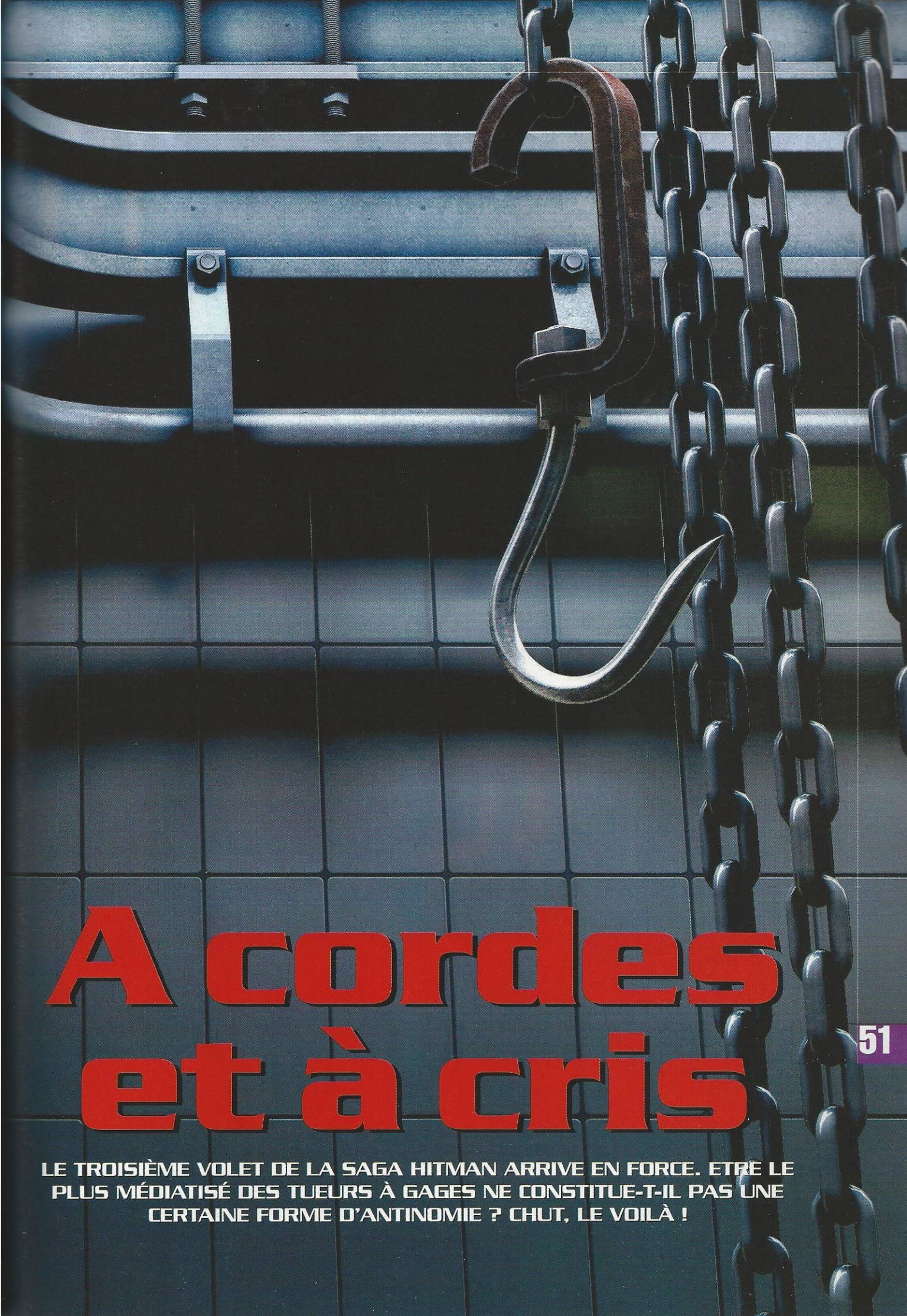
www.gen4.fr

ACTION

HITMAN : CONTRACTS

LE JEU

Assassin à la solde de l'Agence, vous effectuerez des missions dans vos "cordes". Elles requièrent beaucoup de doigté, de la discrétion, des litres et des litres de sang froid...



A cordes et à cris

LE TROISIÈME VOLET DE LA SAGA HITMAN ARRIVE EN FORCE. ETRE LE PLUS MÉDIATISÉ DES TUEURS À GAGES NE CONSTITUE-T-IL PAS UNE CERTAINE FORME D'ANTINOMIE ? CHUT, LE VOILÀ !

ACTION

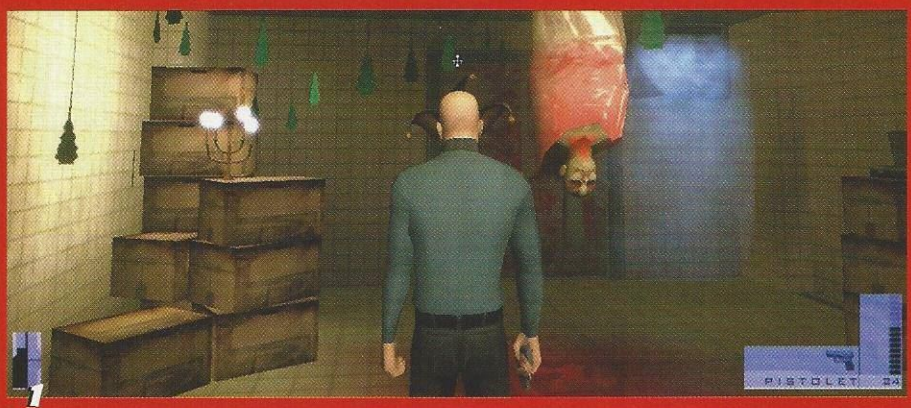
HITMAN : CONTRACTS

1 Cochon pendu
Vous avez retrouvé la fille de votre client. Mais un peu trop tard, semble-t-il.

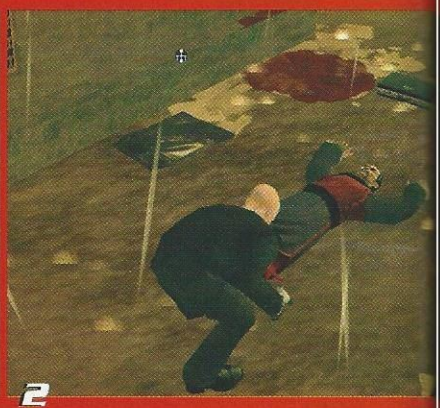
2 Espèce de traînée.
Le tueur à gages doit faire preuve de discrétion. Tuer, c'est bien. Mais cacher, c'est mieux.

3 La goutte.
Les développeurs ont forcé le trait en incluant une pluie diluvienne et permanente. On se croirait en Bretagne !

4 Tueries à la carte.
La map vous donne un compte rendu détaillé de la situation. Cela facilite drôlement les choses. Et surtout, impossible de bloquer avec un tel système !



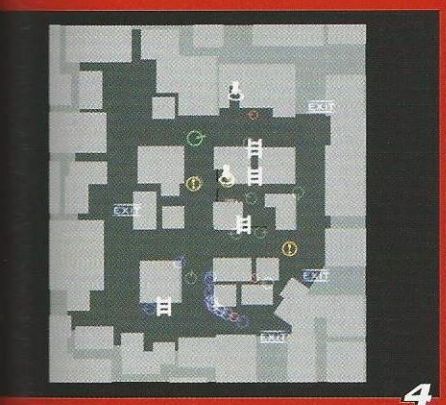
1

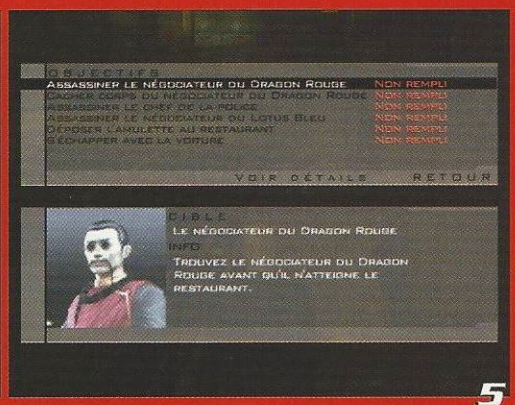

2

Lecteur, si tu lis cet article, cela signifie que je sers à présent de nourriture au petit poisson Nemo, quelque part entre Brest et Plymouth, une corde à piano autour du cou et une enclume coincée entre les mâchoires. Ne t'inquiète pas, je n'ai pas dû souffrir. Quoique... En parcourant cette missive, tu mettras certainement ta vie en danger et risque donc de me rejoindre au fin fond des océans. Je ne refuse jamais la compagnie. Enfin, je ne la refusais pas à l'époque bénie où j'officiais en tant que journaliste à *Gen4*. Jette un œil à mon journal de bord ! Tu comprendras mieux...

2 mai. Je file un certain Agent 47, un tueur à gages envoyé aux quatre coins du globe pour s'affranchir de missions à hauts risques : tuer des menaces vivantes, désamorcer des bombes sales et, pour égayer un peu le tableau, sauver une poignée symbolique de malheureuses victimes. Derrière cet être sans peur et sans reproche se cache un commanditaire extrêmement puissant : Io Interactive. Sa couverture : un studio de développement au travail remarquable. Les fonds proviennent, nous en sommes désormais convaincus, d'un éditeur sans merci : le potentat Eidos (Commandos, Tomb Raider...). Cette association n'en est plus à ses premiers essais. Après deux vagues d'assassinats en 2000 (Codename 47) et 2002 (Silent Assassin), ils renouent aujourd'hui leurs contacts avec l'homme au crâne rasé. A moins que celui-ci ne passe l'arme à gauche prématurément. En effet, 47 vient de s'effondrer dans une mare de sang au beau milieu de sa chambre d'hôtel. Le micro branché à sa cravate me renvoie une mélopée de borborygmes crasseux...

3 mai. Plus fort que la mort, je poursuis ma filature dans les circonvolutions tortueuses de ses réminiscences. La première mission du tueur consiste alors à s'évader d'un asile de clones après avoir liquidé froidement l'homme à l'origine de cette mascarade, son géniteur himself. Une folie qui sera suivie par beaucoup d'autres. Je suis frappé par l'ambiance qui règne ici. Une balle perdue manque d'éparpiller ma cervelle dans une cellule capitonnée. Elle provient d'une meute de flics enragés. Bien qu'ils aient bouclé le périmètre, Hitman garde son sang-froid. Il utilise sa technique de furtivité, chope un agent isolé, le strangule avec sa corde à piano fétiche, et le déleste de son uniforme en trois malheureuses secondes. Il ne lui reste plus qu'à emporter l'arme de sa victime et éviter d'éveiller les soupçons. Pour se repérer dans cette immense bâtisse, le chauve possède une carte GPS unique en son genre. Un coup d'œil, et vous savez instantanément où se trouvent les ennemis, les innocents, les cadavres, les escaliers, les



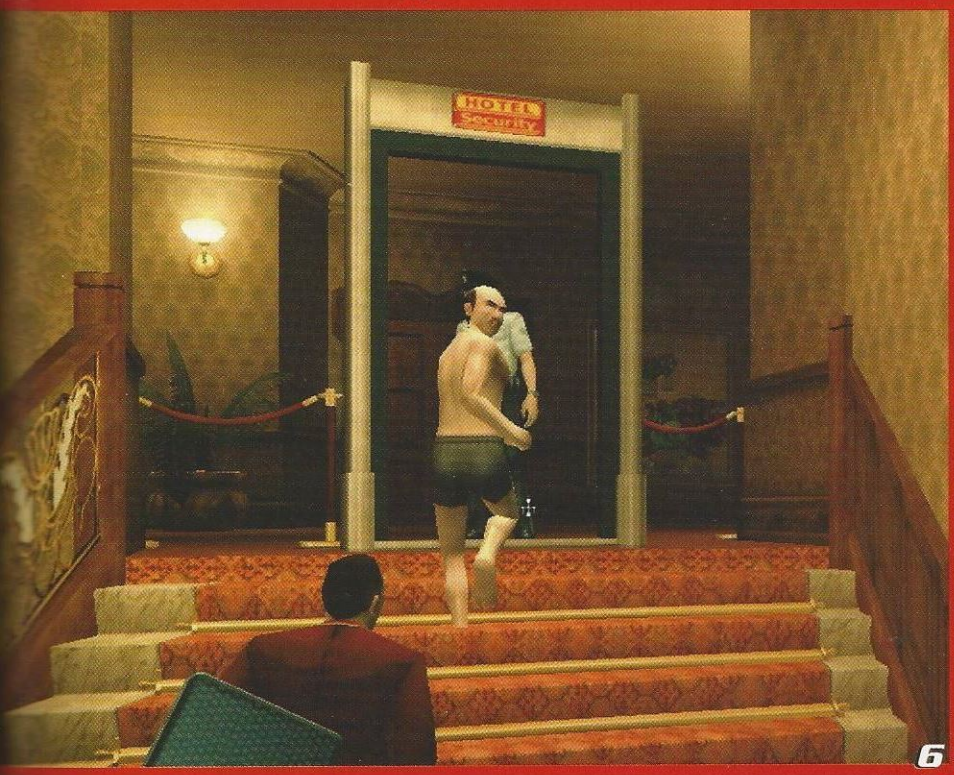


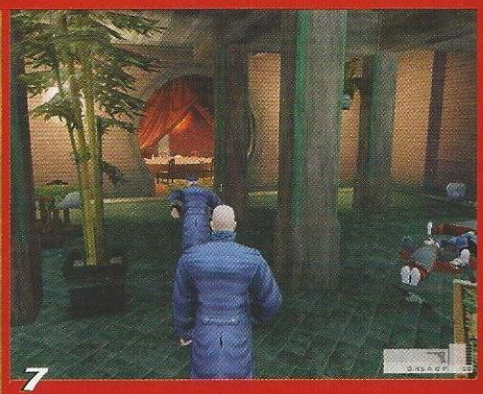
5 Des objectifs dans la vie .
En bon nettoyeur, Hitman exécute une liste de tâches ingrates.

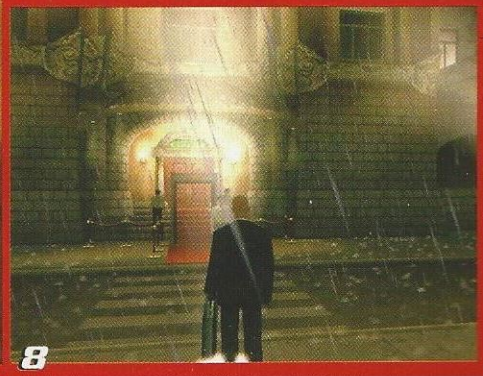
6 Naturiste.
Cet homme craint votre flingue. Malin, il court se réfugier auprès des agents.

7 Papy fait de la résistance.
Ce vieux gâteux dirige une branche de la mafia chinoise : le Lotus Bleu !

8 Blue Hotel.
L'entrée est gardée par des hommes armés jusqu'aux dents. Seul un détecteur de métaux les sépare. La finesse s'impose.





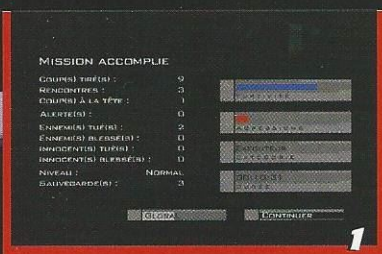


ACTION

HITMAN : CONTRACTS

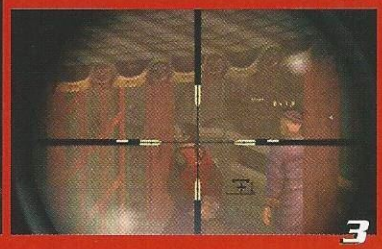
Profession : assassin

Les tueurs à gages ne craignent ni la peur, ni le scrupule, et encore moins le sentimentalisme, au risque de mettre leur vie et leur profession en danger. Contraints à la clandestinité, ils dégagent un climat austère, limite répugnant. Nul ne peut les approcher, sinon en passant par leurs commanditaires, le numéro d'un compte en banque suisse bien garni dans la valise menottée au poignet. Comment reconnaître ces hommes de l'ombre ? Leur nom commence généralement par un "L". Voyez Léon (L. Besson), Léo (Gen4) ou Landru. Ah non, celui-ci préférait les séries...

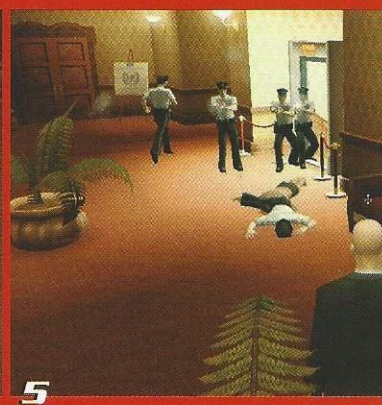


1

2


3

4

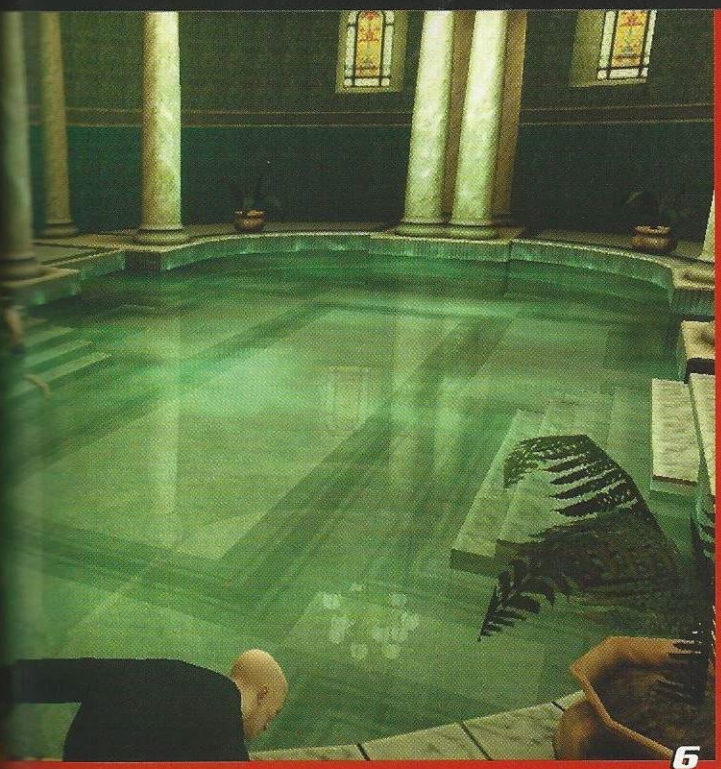

5

ascenseurs... Pratique ! Un point d'exclamation s'affiche à un étage supérieur. Il indique un lieu à visiter. Un cercle rouge ? La cible, nom d'un chien !

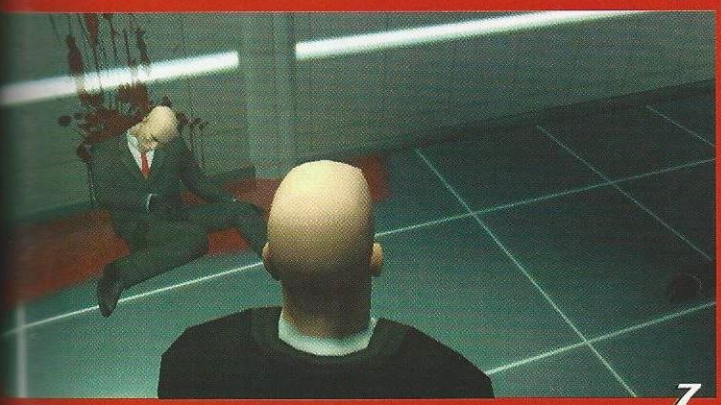
4 mai. La mission proposée consiste à liquider deux hommes et à retrouver une fille retenue prisonnière. Les graphismes sont corrects, sans plus, mais ce qu'ils délivrent, en revanche, brûle la rétine. En effet, nous évoluons dans les décors "trash" d'un abattoir, endroit on ne peut plus insolite pour donner une petite fiesta. Je me glisse alors dans les vêtements d'un boucher et poursuis mon enquête. 47 est déjà sur les lieux du crime. Enfin, de celui qu'il va perpétrer. Il a tenté la discrétion, mais la vigilance des gardes a eu raison de son subterfuge. A ce moment-là, les balles se mettent à pleuvoir. De toute manière, il flotte toujours dans ce jeu. Les ennemis, raides comme des cierges, fondent sur lui. Aucune raison de craindre pour la vie de notre tueur préféré, l'intelligence artificielle est ici étrangement caduque. Par exemple, Hitman vient de dessouder un assaillant. Son voisin le tueur vient de faire irruption dans la pièce. Plus bigleux encore qu'une famille entière de Mister Magoo, il pointe 47 du regard. *"Ouvre bien les yeux, mon grand, car celui que tu cherches est juste en face de toi !"*. Le vilain réagit en douceur, tente un pas en direction de la porte, qu'il traverse de moitié, puis se ravise. Un bug de collision en trop peut-être. Pop ! Il est mort. Cinq minutes plus tard, la mission est pliée. Hitman aura auparavant trucidé une vingtaine de gorilles, deux ou trois innocents, mâté un joli paquet de nanas à moitié dénudées, et retrouvé la fille pendue par les pieds et sans vie. Consciencieux, il rapportera un bras en guise de preuve à l'Agence.

5 mai. Les contrats se suivent, et les décors ne se ressemblent pas. On passe de l'abattoir roumain festif au quartier chinois quadrillé par la pègre, en passant par un entrepôt gardé par des loubards, un hôtel classieux, un cargo explosif... Quant aux ennemis, ils sont aussi crétins que multiples. Par chance, de rares spécimens, plus "malins" que la moyenne, remarquent les comportements étranges du travesti : celui-ci court comme un dératé, habillé en serveur dans une zone accessible uniquement aux soldats. La jauge de sensibilité se met soudainement à frétiller ! L'imposteur est démasqué sur le champ et l'alerte est donnée. D'instinct, le tueur à gages dégaine. Bang, bang ! Jamais à court, Hitman se déplace avec un arsenal de fou. En fait, comme les adjectifs, les armes s'accordent en genre et en nombre.

A proximité, 47 se servira volontiers de la corde à piano, mais ne négligera jamais un hachoir bien aiguisé, un



6



7

1 Stats .
En fin de mission, vous saurez enfin de quel bois vous vous "trempez"...

2 Un fusil dans la valise.
De quoi rendre verte de jalousie Linda de Souza !

3 Dans la ligne de mire.
Une fois la tête de la cible dans le viseur, il ne vous reste plus qu'à presser la gâchette et prendre la fuite.

4 Arsenal de folie !
Le "snipe" est obligatoire dans certaines missions. En Chine, par exemple, vous devrez l'utiliser pour abattre le caïd du Dragon Rouge. Mais restez discret !

5 Spar.
Deux hommes sont à terre. L'un est un agent trop zélé, l'autre votre cible, en maillot de bain.

6 Timing.
Vous pouviez abattre votre cible facilement quand elle était dans l'eau. Mais vous avez été trop long, et il va falloir improviser !

7 George Cloné .
Il s'agit de l'un de vos très nombreux clones. Un clin d'œil à Codename 47.

8 Bien outillé.
Consciencieux, 47 cache un magnifique snipe dans sa valise.

8

tisonnier ergonomique, sa fidèle seringue, le classique poignard... ou quelques gouttes de poison, pour davantage de discrétion. Moins précis mais plus expéditif, il appréciera l'usage d'armes à feu : Ak47, Uzi, Silverballer avec silencieux de rigueur... A distance enfin, il affectionnera les fusils à lunette. Mais avant d'en faire usage, Hitman aura pris soin d'analyser la situation : état des lieux, utilisation de jumelles, de lunettes infrarouge, rossignol pour ouvrir les portes fermées à clé... Il ne s'engouffrera jamais dans une mission les yeux fermés. D'autant plus qu'elles s'achèvent généralement par une fuite en bonne et due forme. Et ces moments d'évasion offrent de belles décharges d'adrénaline. Une fois le contrat rempli, on admire ses statistiques en s'épongeant le front, les doigts de pied encore tout recroquevillés. Attention toutefois aux sauvegardes, vous n'en possédez qu'un nombre limité par contrat, en fonction du niveau de difficulté arrêté (normal, professionnel ou expert).

6 mai. Le chauve sourit. Un homme vient de lui sauver la vie. Cependant, le temps presse : la gendarmerie lui mettra bientôt la main au collet. Pour savoir si le tueur à gages s'en sortira, je vous conseille d'installer au plus vite Hitman : Contracts sur votre bécane. Jouable à la première et troisième personne, le bonhomme vous offrira ce qu'il possède de plus sacré : une ambiance inimitable, un plaisir malsain, et quelques bouffées de chaleur, en plus de mater par les trous de serrures, bande de pervers.

7 mai. Il est minuit. Je m'apprête à clore mon journal quand un courant d'air attire mon attention... Stef

HITMAN : CONTRACTS

±55€

DÉVELOPPEUR :	Io Interactive
ÉDITEUR :	Eidos
LANGUE :	Français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.hitmancontracts.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 800 MHz ; 128 Mo de RAM (256 sous 2000 et XP) ; 2 Go de DD

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	90
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	–

☺
- Une ambiance unique
- Des armes très nombreuses !
- Un personnage charismatique

☹
- Une IA défaillante
- Des mouvements trop classiques

85

LE JEU

Vous repartez pour de nouvelles aventures dans l'univers si riche de Ground Control. Et pour une fois, la suite s'avère bien plus agréable que l'original. Un petit exploit !

Toujours plus fort !

LES AUTEURS DE GROUND CONTROL SE SONT RÉELLEMENT PENCHÉS SUR LES PROBLÈMES DU PREMIER VOLET POUR NOUS PONDRE UN SOFT À PART, PASSIONNANT SANS TRAHIR L'ESPRIT DE SON AÏEUL.

STRATEGIE

GROUND CONTROL 2

Pour bien comprendre l'appréhension que l'on pouvait avoir à l'arrivée de Ground Control 2 (appelons-le tout de suite GC2), il convient de revenir cinq années en arrière et de se plonger dans cet univers un peu à part. En ce temps-là, et ça n'a pas tellement changé depuis, les jeux de stratégie se suivent et se ressemblent. C'est de la tactique à papa, où on construit une armée gigantesque et on fonce vers le camp ennemi. Depuis, des nuances sont apparues, des aspects supplémentaires ont enrichi les STR (stratégie temps réel).

GC était presque parfait, techniquement parlant. Les personnages possédaient de nombreux détails, les ombres des collines permettaient des tactiques inédites, le terrain – joli et assez accidenté – aidait le joueur à élaborer des stratégies d'embuscades bien vicieuses. La technique au service du gameplay, que demander de plus ? Tous les critiques de la presse spécialisée ont adoré, à juste titre. On leur proposait quelque chose de différent, de bien réalisé et, au final, une nouvelle façon de jouer la stratégie, plus élaborée, plus réaliste... Mais le public n'a pas suivi justement à cause de l'élitisme du produit.

Pour vous donner une idée, idéalement, il fallait commencer une campagne avec des unités et clore cette histoire avec les mêmes. J'exagère, mais à peine. Chaque soldat bien placé sur une carte pouvait en effet renverser le cours d'une bataille. Il engrangeait alors de l'expérience et on ne s'en serait séparé pour rien au monde dans les batailles suivantes. Le fait de retrouver la même armée d'un niveau sur l'autre créait des situations de blocage.

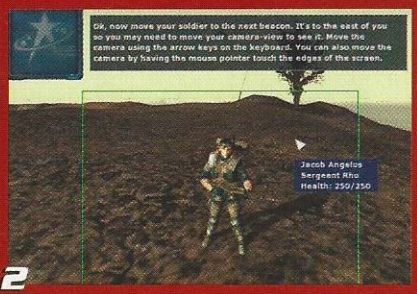
Parfois, l'armée n'était pas suffisante pour passer tel ou tel niveau, et la source du problème avait eu lieu non pas à la partie précédente mais dès les premiers niveaux. Donc, pas mal de joueurs ont lâché l'affaire. Quand à son add-on, Dark Conspiracy, c'était encore pire, à l'image de la plupart des disques additionnels ! la difficulté était encore accrue !

Hors de question de refaire la même erreur sur GC2. Certains diront que l'œuvre a été trahie, ou quelque chose de ce genre. Je dirais qu'elle a été adaptée pour le plus grand nombre et surtout pour éviter les situations de blocage. La moelle est toujours là : la caméra qui flotte, pivote, monte... On la dirige entièrement à la souris dans un environnement en 3D magnifique.

La prise en main n'est pas évidente. En fait, on dirige la caméra exactement comme dans un jeu d'action à la première personne. Le curseur est là et vous sert pour la sélection des unités. Avant de bien diriger vos troupes, il faut maîtriser la caméra, un peu déstabilisante au début. Le fait de pouvoir se déplacer partout sur le terrain ne signifie pas l'absence de brouillard de guerre. Il n'est pas apparent. Vous voyez les unités ennemies que voient vos soldats. Si l'adversaire est caché derrière une colline, vous pouvez en faire le tour en vous disant que c'est sécurisé, mais ce serait une erreur. Au bout de quelques missions, on se familiarise tout de même avec ce genre de pièges.

Là où GC2 diffère beaucoup de son aîné, c'est dans le renouvellement des troupes. A chaque mission, une nouvelle armée apparaît, sans expérience. Plus aucune unité de la précédente mission. Bref, impossible de se retrouver confronté à une situation de blocage. Dans le même ordre d'idée, la gestion de la partie est grandement simplifiée par la possibilité d'avoir des renforts permanents.

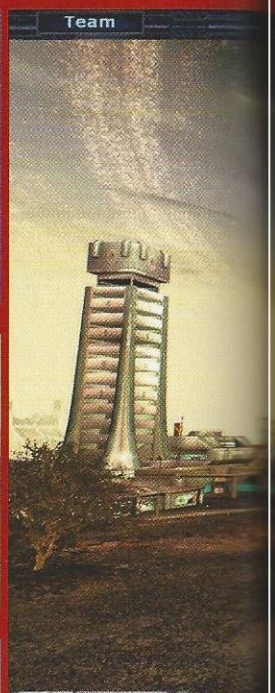
1

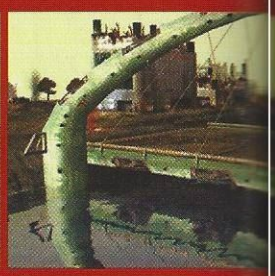


2

3

5





En fonction des zones que vous contrôlez et du temps qui passe, vous recevez régulièrement quelques crédits. Ainsi, même si votre armée est au plus mal, vous avez toujours la possibilité de la reconstituer. Mais la prime à la fainéantise n'est pas de mise car vous collectez bien plus de crédits en attaquant. Ainsi, le rythme du jeu vous pousse à l'action. Cet aspect s'avère donc bien différent de GC mais là encore, on reste fidèle à l'esprit du premier car toutes les tactiques d'antan sont applicables, avec un rythme plus soutenu, sans cette peur permanente de perdre la moindre unité.

Chapeau bas ! C'est exactement ce qu'il fallait faire pour brasser le plus grand nombre de joueurs. L'autre grosse différence entre GC2 et son aîné se situe dans les objectifs de mission. Avant, il fallait s'emparer d'un camp ou détruire une armée. Ici, la plupart des niveaux vous obligent à maîtriser certaines zones. Les plus importantes sont les sites d'atterrissages ennemis. Il y en a quelques-uns sur chacune des cartes. En perdre

1 Choix. C'est ici que tout commence.

2 La forme ? En passant sur chaque unité, les points de vie apparaissent.

3 Prise en main. Le maniement de la caméra est un peu déroutant, mais il permet d'adopter des angles de folie.

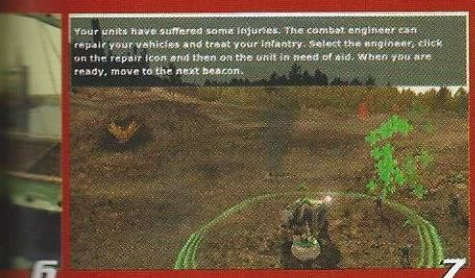
4 Spectaculaire. Les effets de tirs, les lasers et les flammes constituent une réussite totale.

5 Superlatifs. Ils ne manquent pas pour parler de ce jeu.

6 A la mode. Les conflits ne se déroulent plus dans des régions désertiques mais parfois en ville.

7 Terrains. Ils sont magnifiques et propices aux embuscades.

8 Etonnant. Une maniabilité de FPS pour un gameplay de RTS. Que demandez de plus ?



un réduit considérablement vos possibilités car vos renforts peuvent atterrir à l'autre bout de la carte.

D'autres zones moins importantes sont aussi à prendre pour gagner définitivement la mission. L'action, assez répétitive d'un niveau à l'autre consiste donc à attaquer, sécuriser et défendre les points névralgiques de la carte. Au début, c'est facile ; mais plus on possède de zones, plus on est fragile, on peut être attaqué à n'importe quel endroit. D'un autre côté, gérer la totalité de la carte permet de brasser pas mal d'argent et petit à petit, vos défenses deviennent infranchissables.

Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes en guerre. Le scénario reprend le même conflit que la fois précédente mais y adjoint une race alien qui deviendra l'allié d'une des deux factions. Même si l'aspect graphique de cette armée est très différent, les mécanismes du jeu restent à peu près les mêmes.

Malheureusement, le jeu souffre d'un défaut majeur, que l'on ne trouvait pas dans Ground Control. L'IA est parfois capricieuse. Les déplacements des adversaires pour reprendre des positions stratégiques sont assez sensés mais dans certains combats, on achève des personnages sans qu'ils n'aient réagi. C'est loin d'être systématique mais ça fait tout de même une tâche dans un jeu à la réalisation proche de la perfection et toujours aussi original. Ne boudez pas votre plaisir et entrez dans ce magistral conflit !

Léo de Urlevan

GROUND CONTROL 2

±50€

DÉVELOPPEUR :	Massive Entertainment
ÉDITEUR :	Vivendi
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	été 2004
SITE :	www.groundcontrol2.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 800 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 32 Mo

CLASSEMENT

GRAPHISME	93
SON	90
PRISE EN MAIN	83
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	89
MULTIJOUEURS	89

☺
- Graphismes somptueux
- Des mécanismes intéressants
- Un rythme soutenu

☹
- Plus simple que son aîné
- Les parties peuvent durer très longtemps

94

ACTION

SÖLDNER : SECRET WARS

LE JEU

Dans une Europe futuriste et militarisée à outrance, affrontez des milices au cours de missions variées et profitez de l'arsenal impressionnant pour batailler avec d'innombrables joueurs.

Balles à

ATTENDU COMME LE MESSIE PAR LES FANS DE BATTLEFIELD-LIKE, VOICI VENIR SÖLDNER, OU PLUTÔT "ZOLLLLLLDNNNNEUUUUUUR !". RÉVOLUTIONNAIRE, IL L'AURA SURTOUT ÉTÉ PAR L'APPARITION DU PREMIER TEST VIRTUEL.

blanc...

ACTION

SÖLDNER : SECRET WARS

BigBen nous envoie sa version test étiquetée preview code. Ça part mal. Personne n'étant à l'abri d'une erreur d'autocollant, le jeu se retrouve vite installé sur les PC de la rédac. Mode online en tête pour voir si les promesses de parties à 32 joueurs dans un superbe environnement avec des tonnes de bonnes idées sont bel et bien tenues. Mais gros problèmes, avec un "S" à la fin.

Söldner, c'est tout d'abord une très belle intro, suivie d'un chargement d'au moins cinq minutes. Là, on peut customiser son personnage avec une tonne de fringues et de logos. Comptez une minute pour passer d'un écran de menu à l'autre. *"Ce n'est pas encore optimisé. Pour la version finale, ça sera fixé !"* Puis vient l'instant où tous, nous nous regardons dans le blanc des yeux pour choisir notre serveur, synonyme de vengeance personnelle virtuelle. Premier drame : le online n'est pas de mise pour ce test. Ouch !

Qu'à cela ne tienne, une partie en LAN et il n'y paraîtra plus. Deuxième problème : le PC de Socrates, ce dernier n'étant pas très chaud, fera office de serveur. Restent aux manettes Jérôme et Léo, soit deux personnes. Avec des maps plus grandes que toutes celles que vous avez vues auparavant, le jeu modélisant en tout 3 500 km sur 1 500 km de ce qu'il reste de l'Europe... Ça promet de belles balades en solitaire.

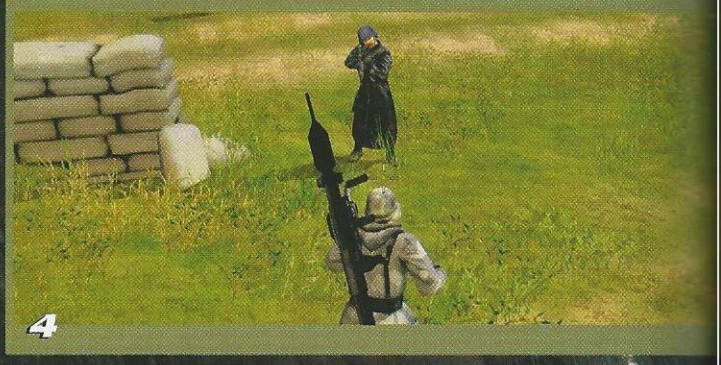
Un seul mode est donc disponible : Conquête. On part planter son petit drapeau dans les camps ennemis. Premier face-à-face avec le gameplay. Dans les bases, des coffres en bois symbolisant un magasin. Sur les portes est peint le type d'équipement susceptible d'être acheté. Vous partez avec une certaine somme d'argent qui augmente au fur et à mesure de votre réussite dans la partie.

Les premiers pas sont amusants et puis, soudain, on a l'idée saugrenue de rentrer dans un bâtiment. La porte s'ouvre sans la moindre animation : étrange... **"Pas optimisé mais avec la version finale, ce sera fixé"**, se dit-on de nouveau, tout émoustillé encore à l'idée de corriger ses collègues. Les deux frères ennemis courent chacun de leur côté, gueulant dans la rédac pour s'échanger leurs impressions.

"Léo, t'as trouvé la map ?" *"Ouaip, c'est virgule"*. Le jeu freeze trente bonnes secondes et, effectivement, une map sordide apparaît, pas claire pour un sou. Trente bonnes secondes plus tard, on revient enfin au jeu et, surprise, votre personnage n'a plus de tête ! *"Pas optimisé, mais ça sera..."* Non, stop, c'est quoi ce bordel ?

A l'heure actuelle, y'a des bugs partout, et le contraste entre les graphismes magnifiques, les tonnes d'armes et le système très intelligent de l'argent à gérer est trop brutal pour passer l'éponge. Léo le premier a trouvé la caisse où l'on peut acheter des véhicules. Il s'est offert un sublime hélico dans l'espoir de me canarder. Mais vu l'immensité de la seule map, il s'est "crashé" avant de me trouver. Et moi, j'ai préféré lui rouler dessus avec mon tank. Radical !

On s'amuse donc avec les véhicules, même si leur conduite est trop brutale et qu'ils s'avèrent très fragiles. Lorsque vous percutez un mur, certes celui-ci est détruit, mais votre engin, de la jeep au blindé, morfle aussi. Et pire encore, un deuxième choc le fera carrément exploser. Enfin, il reste ces décors sublimes qui sucent pas mal de ressources mais se révèlent surtout assez variés suivant les missions, grâce à la gestion des intempéries.



Comment le savons-nous ? Eh ben, grâce au mode solo, bien sûr ! Sublime serait un peu ironique puisque les missions servent surtout de didacticiel et ne présentent que très peu d'intérêt. Il ne s'agit en fait que d'une succession de missions au profit de pays ou d'organisations dont le seul but est de vous faire choisir correctement votre équipement et votre technique d'approche. Chiant à mourir ! De toute évidence, le jeu est taillé pour le Multi, mais...

Au final, Söldner est donc truffé de bonnes idées et le testeur de bons sentiments. Mais cette version était tout, sauf une version test. Et le problème, c'est que cela signifie que le jeu était à la bourre et qu'il risque sérieusement de manquer de finition. Les principaux intéressés nous ont répondu que ces "petits" bugs disparaîtraient dans la version gold. Mais ne l'ayant pas eu entre nos mains, c'est donc d'un œil suspicieux que nous sommes contraints d'émettre des réserves

1 Décapité.
Le plus gros bug du jeu, sans aucun doute !

2 Barbatruc.
Ouvrez la caisse et achetez même des véhicules !

3 Catalogue.
Chaque caisse propose une centaine d'objets. Un puit sans fond !

4 Face-à-face.
Après une heure de jeu à deux...

5 Destructible.
Tout est cassable, mais sans animations.

6 Il ne doute de rien...
Léo prend de la hauteur pour débusquer Jérôme. Une mission presque impossible...

quant à ce jeu. Dès que nous aurons la version finale en magasin, nous vous donnerons de ses nouvelles et espérons franchement que son potentiel sera alors pleinement exploité.

Jérôme

SÖLDNER : SECRET WARS

±45€

DÉVELOPPEUR :	Wings Simulations
ÉDITEUR :	Jowood
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.secretwars.net

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium IV à 2,8 GHz ; 512 Mo de RAM ; GeForce 4 sauf MX

☺
- Les maps
- les graphismes
- Les véhicules
- Le système monétaire

☹
- Les bugs affligeants de cette version test

CLASSEMENT

GRAPHISME	84
SON	78
PRISE EN MAIN	77
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	79

70

STRATEGIE

PERIMETER

LE JEU

Prenez le contrôle d'une base spatiale et développez-la de façon harmonieuse ! Levez une armée modulable à souhait puis attaquez les ennemis, bénéficiant de technologies très différentes !

Entouré de bonnes idées

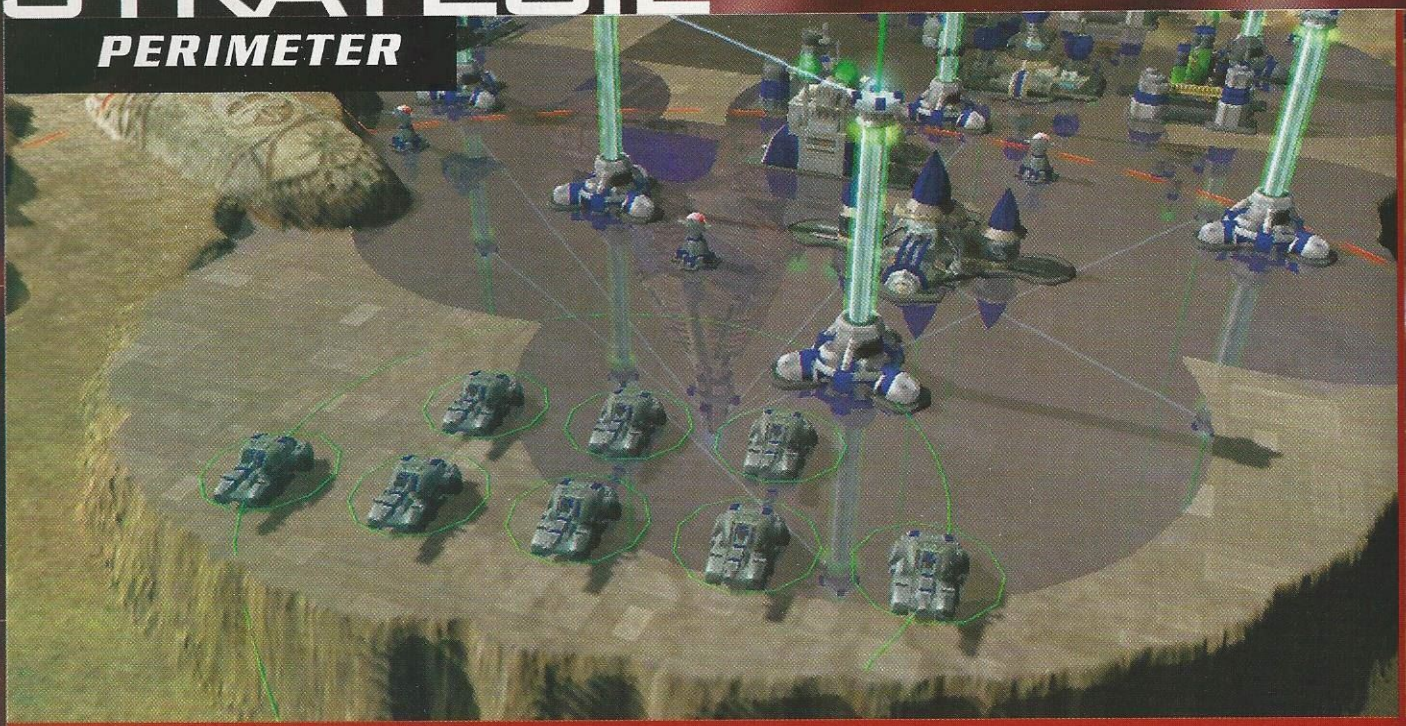
ÇA FAIT LONGTEMPS QUE JE N'AI PAS FAIT DE MATHS. DE MÉMOIRE, POUR CALCULER LA NOTE DE PERIMETER, IL FAUT ADDITIONNER L'ENSEMBLE DES BONNES IDÉES ET DIVISER PAR LA RÉALISATION AU CARRÉ.

A l'ECTS 2002 (une cuvée maudite), nous avions déjà pu voir Perimeter. Les développeurs nous avaient séduits par un concept novateur alors qu'une éternité s'est écoulée depuis la dernière idée originale dans les jeux vidéo. Evidemment, à *Gen4*, nous ne pouvons que soutenir la créativité des développeurs, la volonté de proposer des choses nouvelles... Le fond plutôt que la forme, en quelque sorte. Mais il ne faut pas oublier le gameplay, ce qui apporte le plaisir de jeu. Warcraft III et Far Cry ne sont pas des pics d'originalité mais nous y jouerons longtemps grâce à leur réalisation sans faille. Perimeter propose non pas un aspect inédit, mais trois. Du délire ! Mais il demeure faillible à d'autres points de vue. Enfin, concentrons-nous sur la nouveauté. **Ce n'est pas le scénario,** mettant en opposition trois factions, qui va révolutionner le genre. Et à la limite, peu importe ! Au début de chaque partie, votre base est bien pauvre. Un QG et un environnement anarchique. Les quelques véhicules que vous possédez vont vous aider à vous étendre. Vous devez tout de suite aplanir le terrain pour gagner de l'espace vital, propre, dallé. Vous pourrez ensuite placer quelques structures, électriques d'abord, militaires ensuite. Pas d'exploitation de ressources, toute la microgestion si chère à quelques jeux est complètement mise de côté. Nous sommes assez proches de Total Annihilation, le métal en moins. Vos véhicules ingénieurs "terraformeront" les alentours, tout au long de la partie, histoire de placer toujours plus d'électricité.

Pourquoi cette dernière est-elle si précieuse ? Elle vous apporte de l'énergie. Si vous ne faites rien, ça monte jusqu'à 10 000 unités. La moindre action, construction d'une structure ou d'une unité, déplacement du quartier

STRATEGIE

PERIMETER



1

2

général consomme de l'électricité. Et puis, il y a le champ de force. L'activer lève un voile bleu impénétrable autour de l'ensemble de la base. Mais à ce moment-là, toute votre énergie fond comme neige au soleil. Il est inconcevable de laisser le champ de force actif durant toute la mission. Mais quand il fonctionne, vous êtes réellement invulnérable. Il vaut donc mieux avoir un véritable champ de centrales électriques pour quelques secondes de protection supplémentaires.

Ces structures sont reliées au QG et entre elles, elles forment un réseau qui donnera à peu près une idée générale de l'aspect du bouclier. Pour économiser de l'électricité, il est possible de désactiver une partie de cette toile infranchissable, tout reste modulable. Pour la défense, vous bénéficierez également de tourelles lance-missiles et d'unités diverses et variées.

Voici le troisième point original de Perimeter : les unités, ou plutôt la construction de celles-ci. On ne peut que construire trois fantassins différents (soldat, technicien, officier) mais grâce aux nanotechnologies, vous pourrez moduler ces trois unités basiques en dizaines d'autres. L'exemple de transformation le plus simple, c'est le sniper. Il faut trois soldats pour un sniper. Pour un hélicoptère ou un tank digne de ce nom, il faut au moins une vingtaine d'unités variées. Mais le plus intéressant, c'est la possibilité de faire machine arrière si on a construit la mauvaise unité, en fonction des défenses ennemies. Bref, Perimeter se démarque largement de sa concurrence grâce à des idées novatrices qui seront sans doute reprises dans les mois et les années à venir. Ce qui ne sera pas repris, ce sont ses défauts.

La prise en main d'abord. Les premières missions constituent un gigantesque tutorial où l'on apprend les différents aspects novateurs du jeu. Mais ce sont tout de même des missions en tant que telles, la frontière n'est pas tout à fait franche. Pour compliquer le tout, l'interface est catastrophique. Plein de petits boutons un peu partout, pas forcément classés intelligemment. Dommage.

Si un jeu propose des nanotechnologies, on peut imaginer un moteur du futur, perfectionné. Il n'en est rien. A l'écran,

4

5

MORPHING

Etape 1.
Au sol, un très joli assortiment d'unités : des soldats, des officiers et des techniciens. Faisons une sélection de tout ce beau monde !

Etape 2.
La transformation commence. Chaque unité se transforme en une sorte de boule d'acier. Graphiquement, le morphing est très réussi.

Etape 3.
Tadaaaaa ! La genèse d'une armée digne de ce nom. Il est aussi possible de passer de l'étape 3 à 2 pour construire d'autres modèles si votre armée ne vous convient pas.

1 Réseau énergétique.
Il doit être relié à la base principale.

2 Attaque.
Les attaques de chaque camp sont très variées.

3 Base principale.
Elle se déplace sur un terrain plat. Alors, terraformez !

4 Bouclier protecteur.
Il rend la base invincible mais coûte de l'énergie. Et il est si gourmand que vous ne pourrez vous en servir que quelques secondes.

5 La troisième base.
On distingue tout un monde derrière la vitre.

c'est très joli – malgré des couleurs criardes parfois – et l'ordinateur est mis à rude épreuve. Les ralentissements atteignent leur paroxysme lors des séquences de combat, justement au moment où il faut que ce soit fluide tant le bazar s'avère parfois énorme à l'écran.

Vient ensuite un problème mineur mais tout de même pénible. Quel que soit le camp, les mécanismes sont semblables. Même si les unités sont graphiquement différentes, on ne trouve pas de spécificités à chaque faction. C'est même pire. Avant d'entrer dans un combat, on se contente de construire l'unité volante anti-structures qui coûte le plus, l'unité anti-aérienne la plus chère etc. Au niveau stratégique, les vaches sont maigres.

Dernier souci, mais en est-ce vraiment un ? L'IA est vraiment trop bonne. L'ennemi attaquera à l'endroit même où vos défenses sont les plus faibles ! Bien entendu, un humain pourra toujours profiter de ce script (au final, c'en est un) pour lancer des contre-offensives rapides. Cela complique considérablement un jeu déjà confus.

Si un Perimeter 2 occultait les défauts du premier, la face des STR en serait changée. Léo de Urlevan

PERIMETER — ±50€

DÉVELOPPEUR :	1C
ÉDITEUR :	Codemasters
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.codemasters.fr/perimeter/

CONFIGURATION RECOMMANDÉE :
Pentium 4 à 2 Ghz ;
512 Mo de RAM

CLASSEMENT

GRAPHISME	89
SON	88
PRISE EN MAIN	50
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	80

☺
- De pures bonnes idées
- Graphismes détaillés
- Musique agréable

☹
- Prise en main
- Gestion des caméras
- Grosse config' de rigueur !

72

GESTION

SINGLES

LE JEU

Vous incarnez deux personnes (de sexe opposé, voire du même) et dirigez leurs premiers pas de colocataires. Votre but ? Que cette amitié naissante se transforme en passion ardente ! Une première...

Homme, femme : mode d'emploi

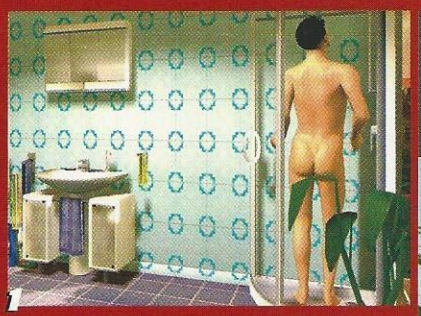
UBI SOFT NOUS LIVRE LÀ UN REMAKE "ÉROTIQUE" DES SIMS. ET LES FANS DU BEST-SELLER D'EA SERONT AUX ANGES DEVANT LES NOUVELLES POSSIBILITÉS QUI S'OFFRENT À EUX. EN ATTENDANT LES SIMS 2...

GESTION

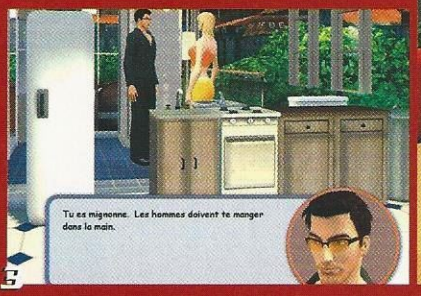
SINGLES

Parfois, les jeux ont une valeur éducative. En y jouant, on peut apprendre plein de choses. Ainsi, Call of Duty pouvait permettre à ceux d'entre vous qui dorment en cours d'histoire d'accrocher la moyenne. Et dans le même ordre d'idées, un Flight Simulator enseigne – de façon extrêmement réaliste – les bases du pilotage. Singles, lui, devrait nous aider à percer l'un des derniers mystères de l'humanité. Comment le PSG fait-il pour gagner autant de matches en jouant si mal ? Non, pas celui-ci. D'où vient cette odeur chez Jérôme ? Ni celui-là, quoique la question mérite d'être posée. En fait, Singles se base sur les relations entre les hommes et les femmes. Un sujet complexe pour lequel il fallait un testeur ayant une certaine expérience en matière de râteau, de veste, de lapin... Un nom s'est dégagé : le mien. Certainement en raison de mon surnom dans le milieu : le Jean-Claude Duss des jeux vidéo. "*Au pire,* comme dit Léo, *ça lui apprendra quelque chose.*"

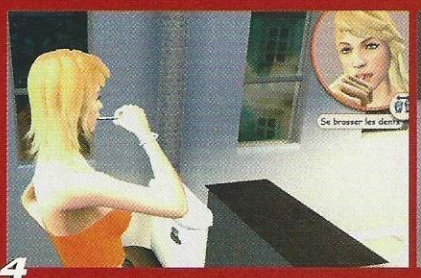
C'est donc plein d'espoir que je me lance dans une adaptation plus intimiste et moins graveleuse que *Les Colocs*, sur M6. Je choisis un homme. Grand, beau, athlétique, virile... Mon portait tout craché. Je choisis aussi une femme. Grande, belle, sculpturale, féminine... Non, je ne vais pas faire mon "coming out". De toute façon, si une des filles affiche clairement son homosexualité et qu'une autre paraît indécise (d'où la possibilité de voir se réaliser sur votre écran le rêve de tout homme), aucun des mecs n'est semble-t-il attiré par les garçons. Une partie de la population est donc une fois de plus au ban de la société. Enfin, passons... Mike vit dans un bel appartement, mais le loyer est un peu cher. Alors il se met en quête d'une colocataire : vingt ans, jeune et jolie, une femme actuelle en somme. **Arrive Lisa qui, au premier coup d'œil,** tombe sous le charme... du loft, bien sûr. Vous ne croyiez tout de même pas que ce serait aussi facile, hein ? Elle déballe ses cartons, installe ses ignobles bibelots sur le meuble de l'entrée, ose faire entrer des fleurs dans votre garçonnière, truste une partie de l'armoire pour y installer sa garde-robe... Et puis, fini les pizzas, la bière et les matches de foot. Désormais, on mangera à heures fixes, des repas équilibrés... Elle monopolise la télécommande pour regarder tous les soirs des films d'amour. AAARRRGGGHHH !!! Enfin, ça peut toujours s'avérer utile et la mettre dans l'ambiance quand vous tenterez une première approche. Dès ce soir ? Allez hop, on se lance... On discute quelques minutes, du temps qui fait dont on se fout, de ses loisirs qui ne nous passionnent pas... On flirte ? Non, elle tourne les talons. **Quelle erreur ai-je bien pu commettre ?** Comment ça ? Je pue du bec, j'ai bouffé un cadavre... Ok, j'ai bien retenu la leçon. Promis, demain, je me brosse les dents, je prends une douche, je me coiffe comme John Travolta, je mets ma plus belle chemise en soie et j'attaque. Cette fois, je crois que j'ai une ouverture. Après une nuit mouvementée, je me réveille. Et, à mon désarroi, les draps ne s'en souviennent pas. Pas encore, tout du moins. Ce n'est que partie remise. Allez, prêt pour une deuxième tentative ? Pas si vite, avant, il faut pisser, prendre le petit-déjeuner, débarrasser la table, faire la vaisselle, sortir la poubelle, aller travailler pour gagner un peu d'argent et pouvoir payer sa part du loyer.


1

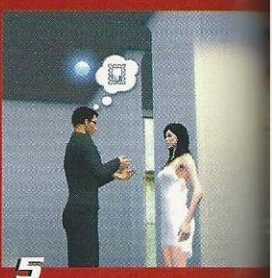
2



3



4


5

Eh, mais ça, c'est comme dans les Sims ! Je me disais bien que l'interface me rappelait vaguement un truc.

De retour du boulot, on s'arrête dans un magasin pour lui acheter un cadeau. Une attention qui aura pour conséquence d'améliorer vos relations. A peine arrivé, direction la salle de bain pour un ravalement de façade. Quand on sort, on est tout beau, tout propre et elle est là. Le plus naturellement du monde, elle se balade en sous-vêtements devant vos yeux ébahis. La tentation est trop forte. Une conversation futile s'engage et, d'un coup, on passe à l'attaque. *"Ah bon, tu es célibataire ? Pourtant, une fille aussi jolie et aussi intelligente que toi, les mecs doivent te manger dans la main. On flirte ?"* Aussi rapide que Jérôme, un habitué du premier métro du matin, elle s'est enfuie. Faudrait quand même pas la prendre pour une truffe, Lisa !

Avant de pouvoir tenter quoi que soit, il faut la mettre en confiance, se brosser les dents, discuter de tout et de rien, se brosser les dents, passer quelques soirées sympas en amis, se brosser les dents, lui faire des cadeaux, se brosser les dents, améliorer votre cadre de vie, se brosser les dents... Et n'oubliez pas de sortir la poubelle ! Ces diverses actions, aussi inintéressantes

6

1 Comme à la télé. Au début, ils prennent leur douche en sous-vêtements. Ensuite, ils se lâchent !

2 Bla-bla. Au début, il faut beaucoup parler. Et surtout écouter quand on est un mec.

3 Contact. Ça y est ! Il tente enfin une première approche. Mais en douceur. Il ne faut pas la brusquer...

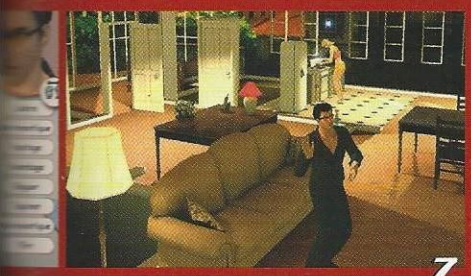
4 Hygiène. Attention, Singles ne badine pas avec ça !

5 Attaque. Après avoir pris la température, il se décide à mettre le paquet.

6 Gagné. D'abord, le sofa... Ensuite, le lit !

7 Classique. La femme cuisine, l'homme mange...

7 Mauvaise foi. La preuve en image.



7

8

soient-elles, vous mettront dans des conditions optimales. Après des journées passées à faire le ménage, à réparer ce qui ne marche plus, à refaire la déco, à entretenir la conversation, à manger "bio" et à regarder des films niais, elle est enfin séduite. Les choses sérieuses commencent. Lové sur le canapé, une option apparaît : "se caresser sur le sofa". Ça y est ! Cette fois, je sens que j'ai une ouverture...

Erreur grave... ***"Ne va pas trop vite !"*** dit-elle. *"Mais on vit ensemble depuis plusieurs mois maintenant, tu te balades à poil la moitié de la journée, tu prends ta douche quand je suis aux gogues... Et puis, j'ai pas acheté ce lit deux places hors de prix pour la déco !"* Non, rien n'y fait. Et c'est reparti pour un travail de longue haleine. Mais avec encore un peu de patience (y'a de l'abus, tout de même), une nouvelle possibilité s'offre à vous : se caresser dans le lit, puis faire l'amour. Comme nous sommes bien élevés à *Gen4*, nous cherchons dans la table de nuit un préservatif. Quoi ? Il n'y en a pas... Que les plus hardis d'entre vous se rassurent, ça ne vous empêchera pas de passer une folle nuit, à l'abri des regards indiscrets, sous les couvertures...

Quand vous en arriverez là, vous serez blanc comme un linge, n'ayant pas vu le soleil depuis plusieurs semaines. Un conseil : sortez dehors pour mettre en pratique ce que vous aurez appris. Et cette fois, sortez couverts les gars ! La vie, la vraie, n'est pas un jeu. **Socrates**

SINGLES

±45€

DÉVELOPPEUR :	Deep Silver
ÉDITEUR :	Ubi Soft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	www.deepsilver.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium IV à 1,2 GHz ; 256 Mo de RAM ; carte 64 Mo

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	45
PRISE EN MAIN	65
AMBIANCE	35
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	-

65

☺
- Une finalité novatrice
- Des graphismes agréables
- Un jeu Sims « classé X » !

☹
- Des mécanismes barbants
- Deux persos à gérer, c'est trop !
- Un jeu Sims reste un jeu Sims

JEU DE ROLE

BEYOND DIVINITY

LE JEU

Enchaîné à un compagnon d'infortune, vous combattez les forces obscures à coups de sortilèges et d'épées, dans un jeu de rôle épique très bien réalisé.

Mourir d'amour enchaîné !

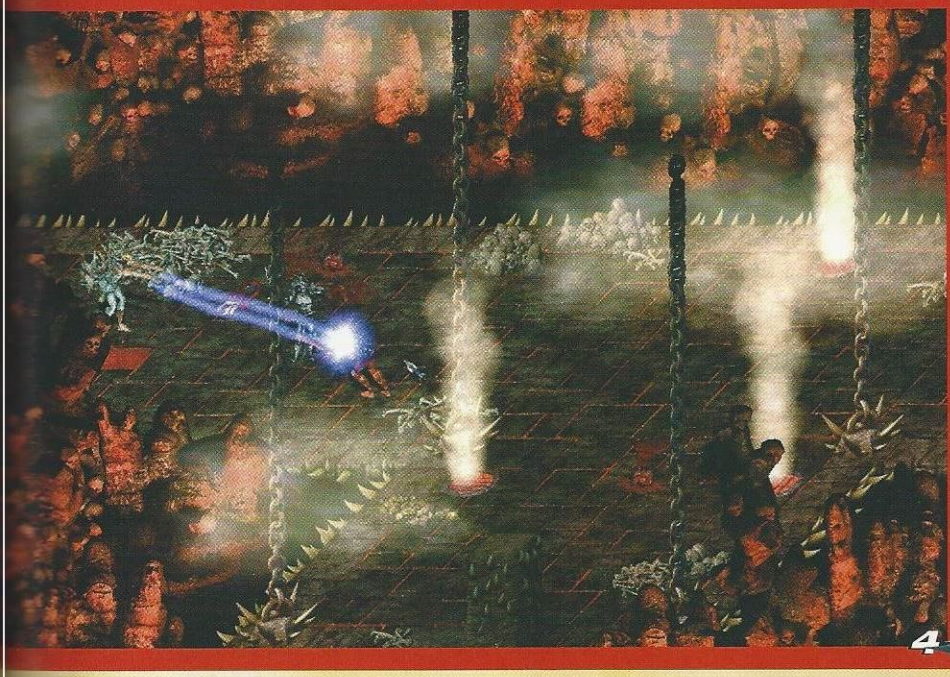
ÇA SENT LE DIVINE DIVINITY À PLEIN NEZ. POURTANT, ON SE REND VITE COMPTE DES AMÉLIORATIONS APPORTÉES PAR LARIAN STUDIOS...

Et c'est reparti pour l'univers fantastique de Divine Divinity ! Cette fois, au cours d'un de ses combats contre un quelconque méchant, votre héros se voit transporté dans un univers parallèle. Comme si ça ne suffisait pas, vous vous retrouvez inextricablement lié à un chevalier noir. Cette association d'âmes n'est pas pour lui plaire, et vous allez bien vite vous allier pour casser la tête à tout ce qui bouge dans ce très joli hack'n'slash, saupoudré d'aventure. Et ce, dans le but évident de regagner vos pénates.

Graphiquement, on retrouve les décors 2D issus du même moteur graphique et des mains d'infographistes talentueux. En revanche, les persos sont désormais en 3D et la résolution s'avère bien meilleure. D'autant que le zoom permet d'y voir plus clair. Les sorts sont blindés d'effets de particules et pour le reste, tous les points positifs du premier opus sont là.

Les donjons aléatoires vous procurent de quoi vous balader en chantant et parfois en déchantant. Le bestiaire ennemi s'avère toujours aussi varié et efficace. Les quêtes aléatoires procureront aux fans une grande satisfaction et, comme il n'y a pas de mode coopératif, la durée de vie du jeu ne souffre pas trop.

Passons à votre compagnon maintenant ! S'il crève, vous crevez ! L'avantage reste cependant que vous gérez réellement deux personnages, chacun ayant son inventaire, ses compétences, ses stats et tout le tralala. Il vous tient compagnie au cours de grandes balades



1 Dialogues. Des milliers de lignes viennent enrichir l'aventure.

2 Inventaire. J'ai rarement vu un tel boxon.

3 Feu d'artifice. Le moteur graphique a été revu à la hausse.

4 Frères ennemis. Mais comme dans les films américains, au fond, ils s'aiment bien.

propres au jeu et qui avaient rebuté bon nombre de joueurs dans le premier.

Ce chevalier noir est assez bourrin et n'a pas sa langue dans sa poche. Il est toujours prêt à sortir une vanne... Les dialogues et l'humour des situations sont toujours de la partie, heureusement. Votre héros, ou héroïne, peut être issu de trois classes bien distinctes mais qu'importe, vous le ferez évoluer à votre guise au fur et à mesure de votre avancée.

Une autre possibilité : l'invocation de créatures. Des objets spécifiques, les "summoning dolls", que vous trouverez pendant votre quête, vous permettront d'invoquer toutes sortes de monstres qui combattront avec vous. Vous pourrez les équiper et les contrôler comme un personnage normal. Seule restriction : leur champ d'action se limite à un certain périmètre autour du lieu d'invocation. En revanche, vous pourrez les faire réapparaître à chaque fois que vous le désirez, dès que ce pouvoir est régénéré.

Après le succès du premier, vous étiez nombreux à attendre sa suite. La voici, au niveau de vos espérances. Même si cela ressemble parfois à un gros add-on, sachez qu'un Divine Divinity 2 arrivera bientôt et cette fois tout en 3D. Mais vous le savez, la technique ne fait pas tout. Les nouveaux effets de ce jeu éclairent déjà tellement son gameplay réglé comme une horloge que vous devrez l'acheter les yeux fermés, éblouis que vous serez !

Jérôme

DES ENNEMIS VRAIMENT ORIGINAUX !

BEYOND DIVINITY — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Larian Studios
ÉDITEUR :	Focus
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.beyonddivinity.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III 800 MHz ; 256 Mo de Ram ; Carte Graphique 64 Mo

☺
- Ambiance
- Créatures à invoquer
- Quêtes aléatoires

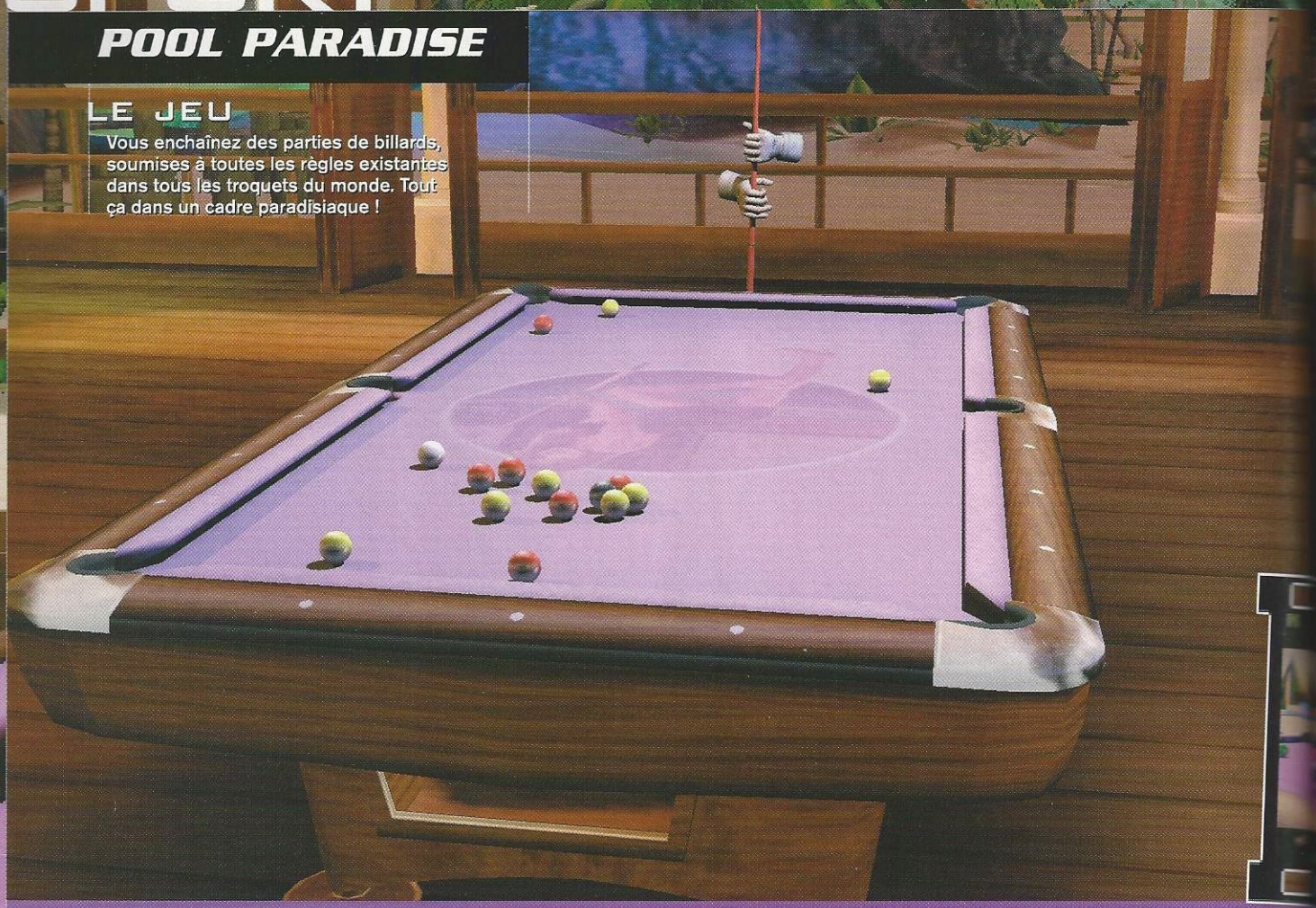
☹
- Encore attendre pour un nouveau moteur

CLASSEMENT

GRAPHISME	82
SON	72
PRISE EN MAIN	78
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	85
MULTIJOUEURS	–

84

POOL PARADISE



LE JEU

Vous enchaînez des parties de billards, soumises à toutes les règles existantes dans tous les troquets du monde. Tout ça dans un cadre paradisiaque !

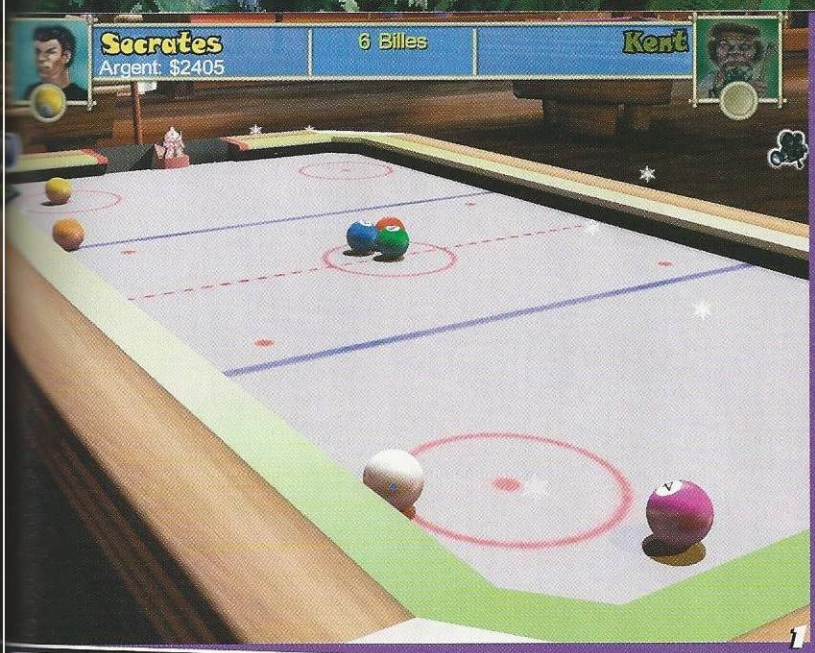
Pleines ou rayées

MALGRÉ SES NOMBREUX DÉFAUTS, POOL PARADISE N'EN DEMEURE PAS MOINS LE MEILLEUR JEU DE BILLARD. ET ORIGINAL EN PLUS !

Pool Paradise est sans doute l'un des meilleurs jeux de billard sur PC. Il faut dire que depuis quelques années, le genre a été quelque peu délaissé. Même si, fait exceptionnel, deux titres de cette catégorie (en comptant World Championship Pool) vont sortir très prochainement. Avec des décors rafraîchissants (une île paradisiaque baignant dans une eau turquoise), le jeu du studio Ignition arrive à se démarquer de toute la concurrence. Son côté burlesque rompt la monotonie de ce sport, un certain flegme qui peut en énerver plus d'un. Ainsi, en lieu et place de snobinards en veston du dimanche, vous aurez droit à des adversaires ressemblant étrangement à OJ Simpson, à Freddy ou au T-1000. Avec son nom, ce dernier a d'ailleurs la palme du jeu de mot : Al Beeback !

Au niveau des modes de jeu, ils sont légion : des plus connus, comme le "15 billes" ou les "8 billes" anglais et américain, aux plus farfelus, à l'image du "Bowliard" qui – comme son nom l'indique – est un mélange de billard et de bowling. L'idée semblait bonne. Au final, il n'en est rien malheureusement, tant les parties sont interminables (neuf fois deux séries). Vos premiers adversaires sont si nuls que vous gagnerez haut la main. Les meilleurs, eux, ne vous laisseront aucune chance, en empochant les boules comme d'autres enfilent les perles. Tel est le principal problème de Pool Paradise : une Intelligence Artificielle (IA) très mal dosée... Rageant !

Ce défaut majeur est d'autant plus rageant que le titre en lui-même est plutôt bon. La diversité des modes de jeu est hallucinante, si bien qu'aucune partie ne ressemble à une autre. Seulement, hormis dans la notice qui explique les différentes règles (d'une façon pas toujours très claire, d'ailleurs), aucun écran ne vous rappelle ce que vous pouvez faire et – surtout – ce que vous ne devez faire sous aucun prétexte. Du coup, on commet souvent des fautes "à l'insu de son



1 Original. Certaines tables sont délirantes, comme celle-ci !

2 Arcade. Avec l'argent que vous gagnez, vous pouvez acheter une borne. Sympa !

3 Tapis vert. On peut également personnaliser sa table avec un tapis.

4 Coup de maître. Je fais sauter la bille blanche, qui heurte le sommet de la 7 et l'envoie dans le trou opposé, après une jolie diagonale. La classe, non ?

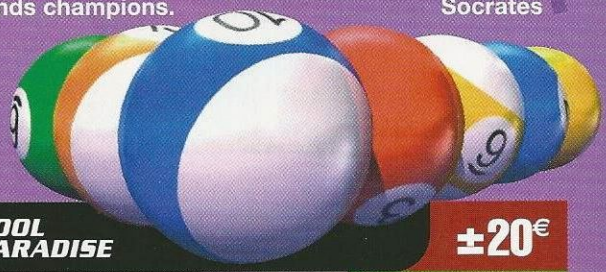
plein gré". Par conséquent, le cours de la partie change... Et si vous jouez contre un caïd, perdre la main revient presque toujours à perdre la manche !

Heureusement, de bonnes idées viennent gommer ces quelques points noirs, comme Biactol peut le faire sur le visage de Jérôme. Le système de paris est assez fendard. Vos adversaires vous lancent des défis qui, selon leur difficulté, peuvent vous rapporter (ou perdre, bien sûr) un max de fric sur un seul coup : 1 000 pour empocher une bille dans un trou, ça ne se refuse pas. Là encore, ce principe a ses limites. En effet, on ne peut pas lancer un défi à un adversaire. Pourquoi ? Est-ce trop dur à gérer ? Est-ce un oubli ? Quelle que soit la raison, c'est bien regrettable !

Plus vous avez d'argent, plus vous grimpez dans le classement. Et comme le fric est fait pour être dépensé, une boutique a ouvert ses portes sur l'île. On y trouve de tout : des queues de billard « design », des tapis moins austères, un dodo empaillé, quelques petits jeux (fléchettes, borne d'arcade, chamboule-tout...), des tables aux formes bizarroïdes dont les rebonds sont imprévisibles et quelques gadgets. Comme la visée "laser", qui vous aidera dans vos premières parties, et les lunettes "HUD" calculant les trajectoires et tous les rebonds des billes heurtées. Idéal... pour retirer tout l'intérêt de ce genre de jeu.

Au fil, Pool Paradise détonne de tous les autres jeux de billard traditionnel et fourmille de bonnes idées. Des bonnes idées qui, malheureusement, comportent toutes un défaut fortement regrettable. Si bien que ce qui aurait pu être un grand jeu ne restera finalement qu'un passe-temps agréable, grâce à une physique impressionnante permettant des effets dignes des plus grands champions.

Socrates



POOL PARADISE

±20€

DÉVELOPPEUR :	Ignition Entertainment
ÉDITEUR :	Nobilis
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.ignitionent.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 600 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 32 Mo

CLASSEMENT

GRAPHISME	75
SON	60
PRISE EN MAIN	75
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	65
MULTIJOUEURS	–

69

☺
- La diversité des modes
- La physique des billes
- Les effets incroyables

☹
- Des règles obscures
- Des modes inutiles
- Une IA mal dosée !!!

SPORT

UEFA EURO 2004 : PORTUGAL

De bonnes têtes de vainqueurs ! Enfin, on l'espère...

LE JEU

Vous vous glissez dans le costume de sélectionneur et tentez de remporter le titre de champion d'Europe, des matches de qualification à la grande finale, au Portugal.

Viva os Azuís !

QUOI DE NEUF, COACH ? BEN, PAS GRAND-CHOSE ! EURO 2004 DONNE LA DÉSAGRÉABLE IMPRESSION D'ÊTRE UN FIFA DE PLUS...

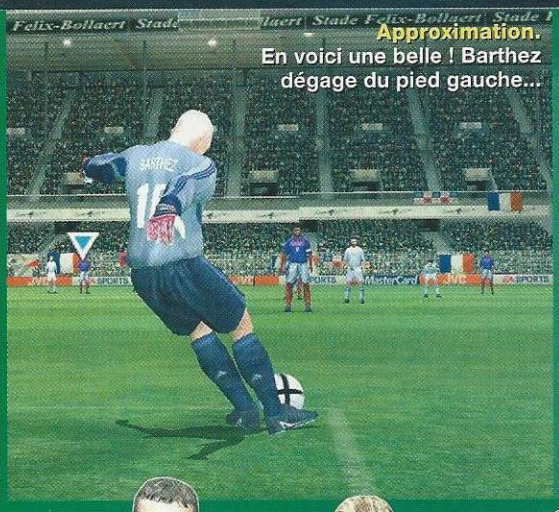
Alors, le voilà le nouveau jeu de foot signé Electronic Arts ! "*Il a été développé par une équipe de notre studio canadien, ce n'est donc pas celle qui a travaillé sur FIFA*", nous avait-on affirmé quand les premières images nous sont parvenues. La précision était utile, car la licence FIFA (l'une des plus grandes réussites commerciales de ces dernières années) n'est plus un gage de qualité, Konami et Pro Evolution Soccer 3 convertissant chaque jour de nouveaux joueurs. La précision était d'autant plus utile que, franchement, la différence ne saute pas aux yeux. Dès que le match commence, on se retrouve devant un énième volet de la FIFA. Pour un produit qui se voulait novateur, c'est raté.

Première minute de jeu, et première déception. Ça commence mal ! Certes, le moteur graphique est très performant. Les joueurs (surtout les plus célèbres d'entre eux) sont parfaitement modélisés. Même l'attaquant du PSG et du Portugal, Pauleta, a enfin droit à un clone en tout point ressemblant. Ce qui paraissait jusqu'ici impossible, tant il a un physique passe-partout. Seul problème : de près, toutes les stars du ballon rond donnent l'impression d'avoir été défigurées dans un incendie. Dommage, car les stades – et notamment ceux où se disputeront les matches de l'Euro – s'avèrent tous plus magnifiques les uns que les autres. On s'y croirait, à la différence que l'on n'est pas obligé de subir les discours interminables de Jacques Santini.

Euro 2004 vous permet en effet de vous glisser dans son costume de sélectionneur. En France, paraît-il, il y a soixante millions d'entraîneurs. Alors prouvez au monde entier que vous en avez l'étoffe. Dès le premier match de qualif', vous devrez faire des choix. Grande nouveauté : avant d'opter pour une tactique et de choisir vos titulaires, vous aurez à dresser la liste de vos joueurs. Malheureusement, le vivier dans lequel vous pourrez puiser n'est pas très étoffé, puisqu'ils ne sont que quarante au total. Dont certains qui n'ont ni le niveau (Dabo, Penetteau...) ni la maturité (Le Tallec, Sinama-Pongolle...) des internationaux. Vraiment dommage ! L'idée est bonne, mais ses limites apparaissent bien vite.

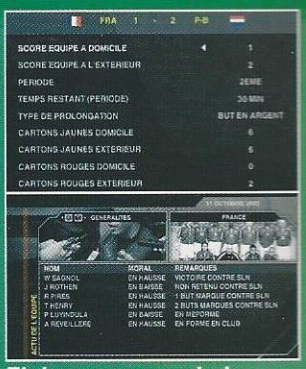
Au fil des rencontres officielles (éliminatoires et amicales), vous aurez donc vite fait le tour du football français. Et avant chaque nouveau match, on vous informe du moral des joueurs sélectionnables : "Wiltord est blessé à la cheville", "Trezeguet est perturbé par les rumeurs de son transfert", "Henry vient d'inscrire un doublé", "Anelka est déçu de ne pas avoir été appelé

Dehors !
Eh hop, un Italien de moins. C'est Plume qui va râler...



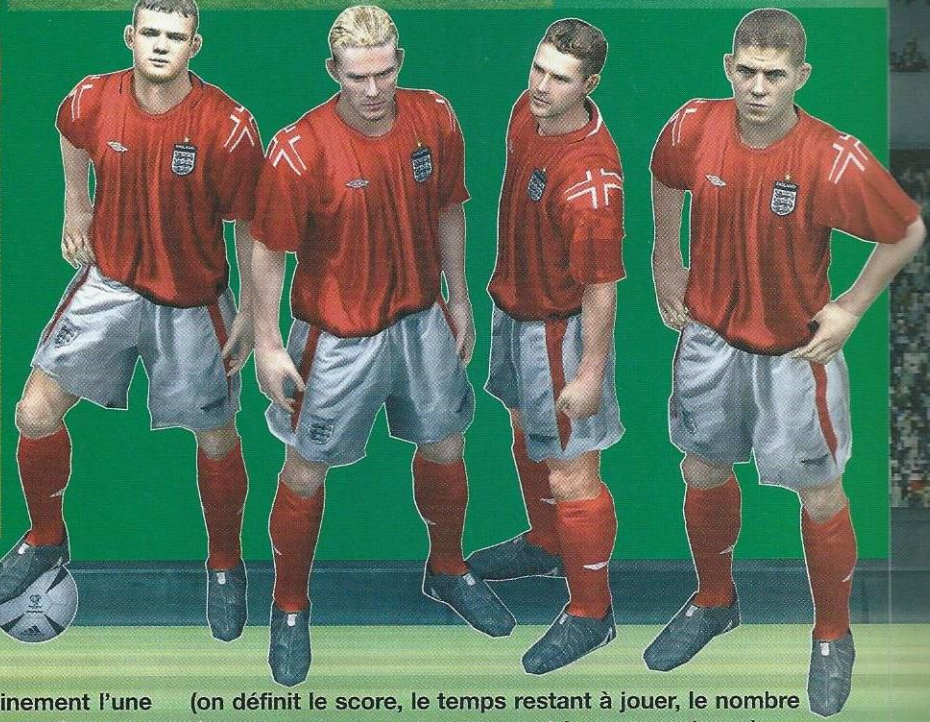
Approximation.
En voici une belle ! Barthez dégage du pied gauche...

Quoi de neuf ?



Eh ben, pas grand-chose en dehors de ces deux fenêtres. Dommage !

Corner.
Là, on ne s'occupe pas trop du ballon. Un système génial !



pour la dernière rencontre"... Voilà certainement l'une des meilleures idées de ce titre, une nouveauté un peu légère pour rendre UEFA Euro 2004 "révolutionnaire", d'autant que sur le terrain, la méforme ou l'éventuelle déprime des joueurs en question ne se ressent pas plus que ça.

En match, la réalisation (calquée sur celles des retransmissions télévisées) est impeccable. Des petites scènes ponctuent chaque action : les joueurs se bousculent après un accrochage, l'attaquant se prend la tête après avoir raté une occasion... Du grand art ! Reste que, comme dans FIFA 2004, on peine toujours à faire ce que l'on veut. Impossible de savoir pourquoi un tir est cadré et pourquoi un autre passe à côté. Impossible aussi de construire une action telle qu'on souhaitait la mener. Passé quelques matches, l'effet de surprise s'estompe pour laisser place à une grande frustration. Euro 2004 ne procure aucune sensation, ne fait preuve d'aucune âme. Et ce ne sont pas les dix "nouveaux" gestes techniques qui changent la donne.

Au final, le nouveau jeu de foot signé Electronic Arts alterne le bon et, surtout, le moins bon. Bien sûr, le concept est séduisant : conduire l'équipe de France à un nouveau titre de champion d'Europe en en prenant la tête dès le premier match des éliminatoires. Mais Euro 2004 n'est rien d'autre qu'un FIFA 2004 à peine maquillé. Les quelques options novatrices, comme les scénarios (on définit le score, le temps restant à jouer, le nombre de cartons jaunes et rouges... et hop, on se lance), ne justifient pas à elles seules l'achat de ce titre. Enfin, si vous avez aimé FIFA 2004, foncez tête baissée. Vous ne serez pas déçu. En revanche, si vous êtes passé dans l'autre camp, celui des joueurs de PES, fouillez sur le Net. Il doit bien y avoir un patch permettant de disputer cette compétition.

Socrates

UEFA EURO 2004 : PORTUGAL — ±56€

DÉVELOPPEUR :	EA Sports
ÉDITEUR :	Electronic Arts
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	6 mai 2004
SITE :	www.ea.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 700 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 32 Mo

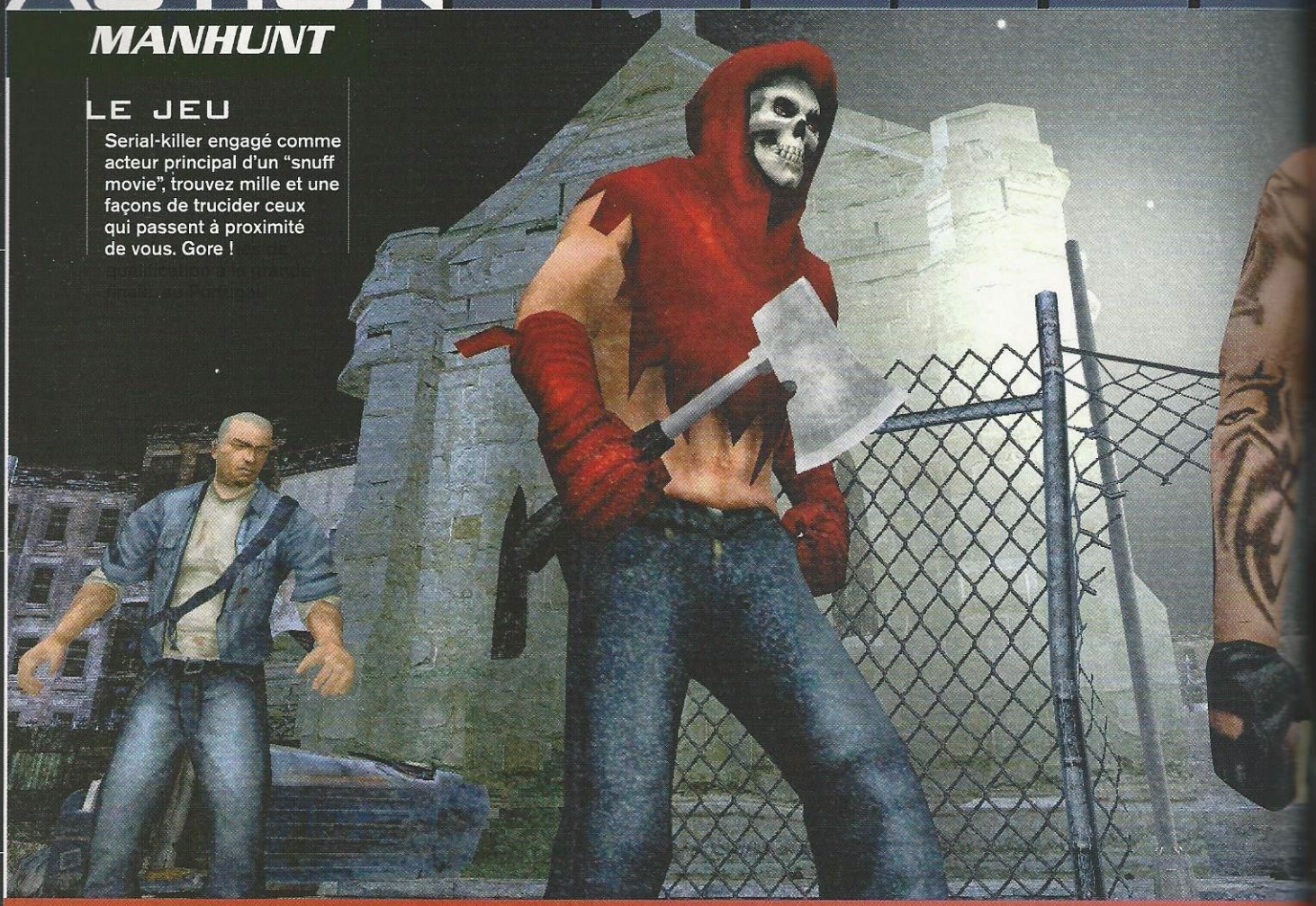
☺
- Le Championnat d'Europe de A à Z
- La possibilité de définir sa propre sélection

☹
- Ce n'est qu'un FIFA à peine maquillé
- On n'arrive jamais à faire ce que l'on veut vraiment

CLASSEMENT

GRAPHISME	90
SON	85
PRISE EN MAIN	60
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	60
MULTIJOUEURS	NT

62



LE JEU

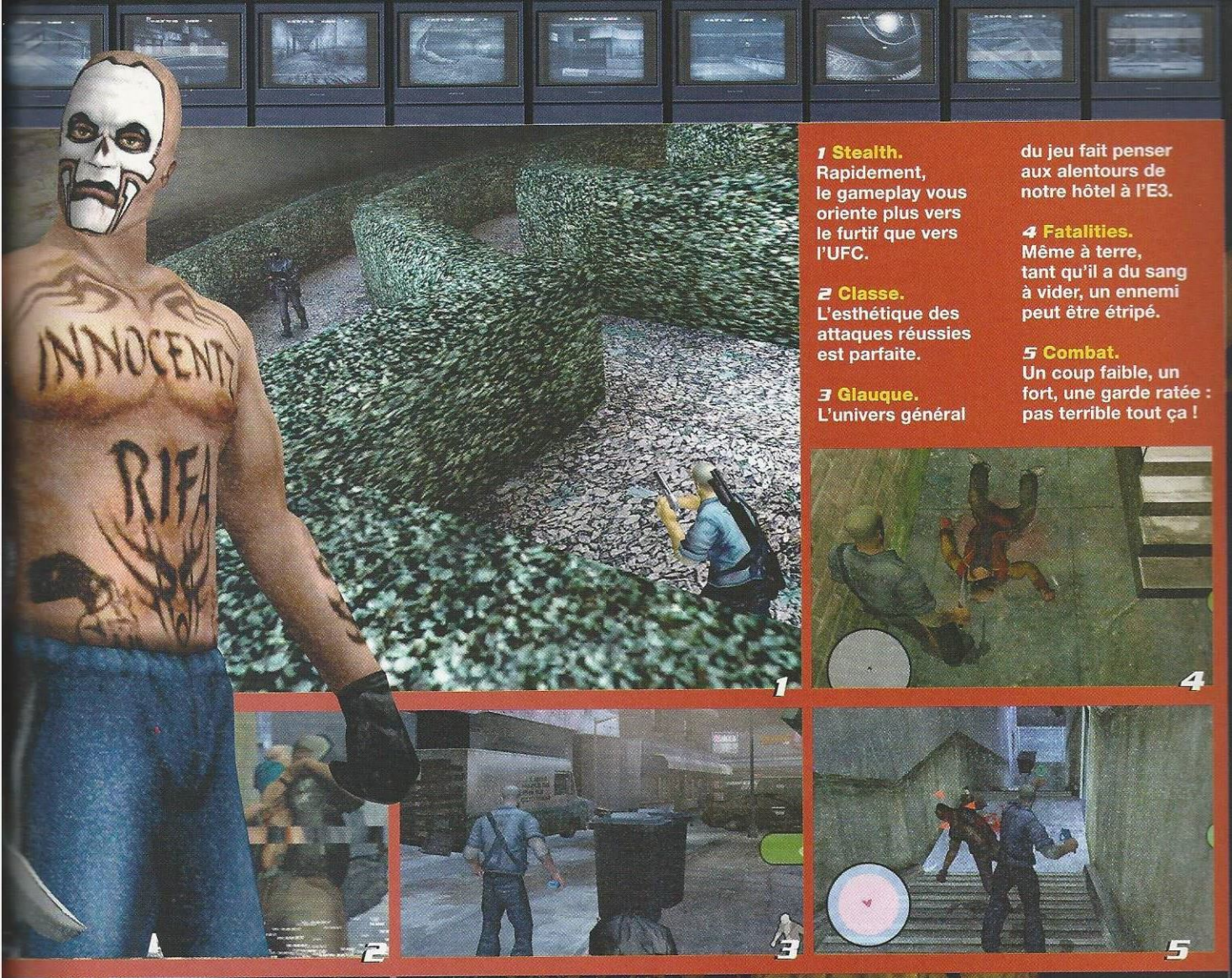
Serial-killer engagé comme acteur principal d'un "snuff movie", trouvez mille et une façons de trucider ceux qui passent à proximité de vous. Gore !

L'affaire est dans le sac

L'ÉQUIPE DE ROCKSTAR SORT CE MOIS-CI SUR PC LEUR TITRE LE PLUS GORE. DU SNUFF MOVIE EN HAUTE RÉSOLUTION !

La "real TV", quelle belle invention ! Rockstar l'a bien compris et a concocté il y a quelque temps de cela sur PS2 un bon petit jeu, Manhunt. Un serial-killer, James Earl Cash, échappe à la peine capitale pour être embauché dans la prochaine réalisation d'un certain Starkweather, ce dernier étant au "snuff movie" ce que Max Hardcore est aux *"Feux de L'amour"*. Et James Earl Cash, lui, ce n'est pas Vincent McDoom... **Les GTA ont un côté rigolo,** venant sans doute du sentiment de liberté vous permettant, bande de sales gosses frustrés que vous êtes, de faire n'importe quoi dans un univers pailleté et malgré tout bon enfant. Rockstar titille cette fois-ci cette même frustration perverse, mais va plus loin, beaucoup plus loin même. **Il ne s'agit plus d'écouter ses MP3** à bord d'une corvette volée en roulant à contresens, mais d'étouffer des mecs avec des sacs plastique avant de leur piler les testicules une fois à terre avec une batte de base-ball ou plus hilarant encore (ahahaha, je me gausse) à bout portant, fusil au poing.

L'essentiel est de donner dans le trash et de satisfaire votre patron qui ne manquera pas de vous féliciter grâce à l'oreillette que vous avez en permanence. Le fameux patron sadique a truffé votre parcours de caméras de surveillance qui ne manquent rien de vos actions. Cela donne au jeu un aspect dégueulasse, vu d'une de ces caméras : floutage léger, brouillard et gros effet de scanlines.



1 Stealth. Rapidement, le gameplay vous oriente plus vers le furtif que vers l'UFC.

2 Classe. L'esthétique des attaques réussies est parfaite.

3 Glauque. L'univers général du jeu fait penser aux alentours de notre hôtel à l'E3.

4 Fatalities. Même à terre, tant qu'il a du sang à vider, un ennemi peut être étripé.

5 Combat. Un coup faible, un fort, une garde ratée : pas terrible tout ça !

Plus c'est gore, plus Starkweather aime. Il exulte littéralement ! Vous serez même récompensé en gagnant des points de style pour dénicher des bonus dans le jeu. James n'a que son savoir-faire et ce qui traîne dans les poubelles pour mener à bien ses missions. Les premières consistent juste à se planquer et à appâter un mec qui zone en faisant du bruit.

Une fois planqué dans l'ombre ou à plat contre un mur, soit vous arrivez discrètement derrière le patibulaire de service pour le taillader à coups de tessons de bouteille, soit vous l'étouffez avec un sac plastique. Mais attention, Leclerc ne vous échangera plus le sac s'il est trop abîmé ! Si ça rate ou si vous aimez la castagne, allez-y franco et enchaînez clic droit/clic gauche pour le praliner.

On se rend compte pour peu qu'on dépasse les premières missions du jeu que ce n'est pas si bourrin que ça. Une fois passé le plaisir de la violence gratuite, rapidement le gameplay s'étoffe. La garde n'existant pas, on s'immerge dans le peu de "stealth" présent pour se débarrasser des ennemis, tout comme on évite de faire du bruit pour ne pas en ameuter toute une bande.

En un-contre-un, James a toutes ses chances mais contre plusieurs, c'est la déroute assurée. Les missions s'étoffent aussi, laissant presque place à la réflexion : missions de sauvetage ou de sabotage, dissimulation des cadavres. Ça occupe bien, d'autant que le jeu prend allégrement 25 heures à finir. A moins que vous n'attaquiez directement par le mode Hardcore où le radar disparaît.

Amateurs de bourrinage, de concepts originaux, de stealth pas prise de tête, venez mes petits ! Vous serez servis ! Même si techniquement le jeu n'est pas au top des productions Rockstar (animations et combats franchement bof), l'ambiance et l'idée de base méritent qu'on s'y arrête. Surtout à ce prix ! Jérôme

MANHUNT

±30€

DÉVELOPPEUR : Rockstar
ÉDITEUR : Take2
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.rockstargames.com/manhunt

CONFIGURATION MINIMUM :
Processeur 1,8 GHz ; 512 Mo de RAM ; carte 3D 128 Mo

☺
- Ambiance
- Le sac plastique
- Le prix

☹
- Répétitif
- Trop d'effets visuels

CLASSEMENT

GRAPHISME	79
SON	78
PRISE EN MAIN	77
AMBIANCE	78
DURÉE DE VIE	76
MULTIJOUEURS	–

76

LE TRÉSOR D'ALKAÏM

LE JEU

Deux olibrius partent en quête d'un trésor abandonné. Il s'agit des marins Jazz et Faust, deux héros au grand cœur mais qui n'ont jamais peur de rien. Nin nin nin nin nin nin nin !

Port épique

1 Alternance. La peste ou le choléra ?
2 Ouija. 90 décors soignés, mais manquant d'âmes !
2 Opéra en cinq actes. Voici le beau Faust... Si on ferme les yeux !

L'AVENTURE AVEC UN A MINUSCULE PEUT-ELLE ENCORE RIVALISER AVEC LES BLOCKBUSTERS D'AUJOURD'HUI ?

Las d'user ses lunettes triple foyer sur sa vieille Remington, le rédacteur jeta un œil au travers de la fenêtre, espérant voir l'inspiration rappliquer au galop. Fidèle auditrice, la lune se contenta cette fois de lui renvoyer son regard morne. Inutile d'espérer mieux ce soir. Demain peut-être. La mission s'avérait effectivement délicate. Comment définir un jeu d'aventure point'n'click dénué de toute forme d'intérêt sans en venir aux mains ?

Le produit estampillé Micro Application, intitulé Le Trésor d'Alkaïm, n'innove pas d'un pouce. Il tente tout au plus de sortir de l'ordinaire le plus absolu en proposant aux joueurs une mince alternative : incarner un gentil marin contrebandier Jazz, aussi cupide que Socrates, ou le capitaine de vaisseau Faust, un brin utopiste. Si la vie est un long fleuve tranquille pour le commun des mortels, l'aventure arabisante s'apparente ici à un océan douloureusement plat et ennuyeux.

Mais à quoi s'attendait notre rédacteur en acceptant le test ? A un Runaway-like ? Impossible de supporter une minute de plus la comparaison. Tant au point de vue des graphismes – l'ensemble manque de saveur – qu'au niveau de l'histoire, sans finesse, sans âme, sans relief.

Jazz et Faust ne sont pas sur un bateau mais coincés dans une île située quelque part au fin fond du Moyen-Orient. Au risque de déflorer la trame scénaristique du jeu, aucun des deux ne tombera à l'eau. Chacun avec ses soucis, sa façon de penser et ses relations devra progresser en 3D, de clic de souris en clic de souris, jusqu'au prodigieux magot d'Alkaim le banni. Leurs chemins se croiseront de temps à temps, l'un venant au secours de l'autre, offrant ainsi un peu de consistance au titre.

Les quêtes se réaliseront à grands coups de décors en 2D, où il fera bon traîner le curseur. Une longue-vue ? Un commentaire sur un objet, pardieu ! Une main ? Hop, un truc de plus dans l'inventaire. Un dragon mâchouillant du chewing-gum ? Une discussion en perspective. Enfin, un marteau et une enclume ? La possibilité d'utiliser l'un des articles cachés dans votre sac à dos. Fini !

Vous espériez quoi ? De l'humour ? De l'action ? Nous vous le répétons : Le Trésor d'Alkaïm vous gratifie d'un voyage en seconde classe au pays des mille et une nuits ! Si vous n'êtes pas exigeant, cela devrait suffire. Quant au rédacteur, il est temps qu'il lâche sa fenêtre, et aille se coucher. Son lit lui apportera certainement plus d'émotions et de réconfort.

Stef

LE TRÉSOR D'ALKAÏM — ±15€

DÉVELOPPEUR :	Saturn Plus
ÉDITEUR :	Micro Application
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.microapp.com/redgames

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 266 MHz ; 32 Mo de RAM

☺
- Le prix : 15 euros pour 2 héros !

☹
- Des persos rigides
- Un jeu dépassé

CLASSEMENT

GRAPHISME	40
SON	35
PRISE EN MAIN	40
AMBIANCE	45
DURÉE DE VIE	50
MULTIJOUEURS	–

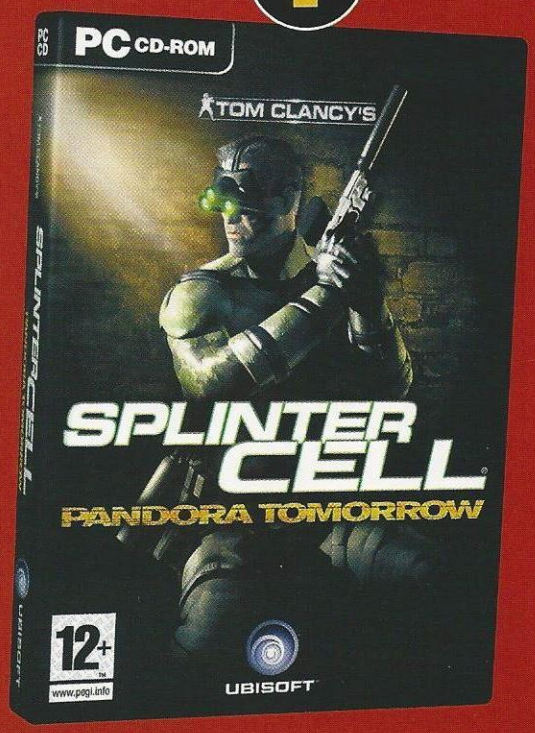
42

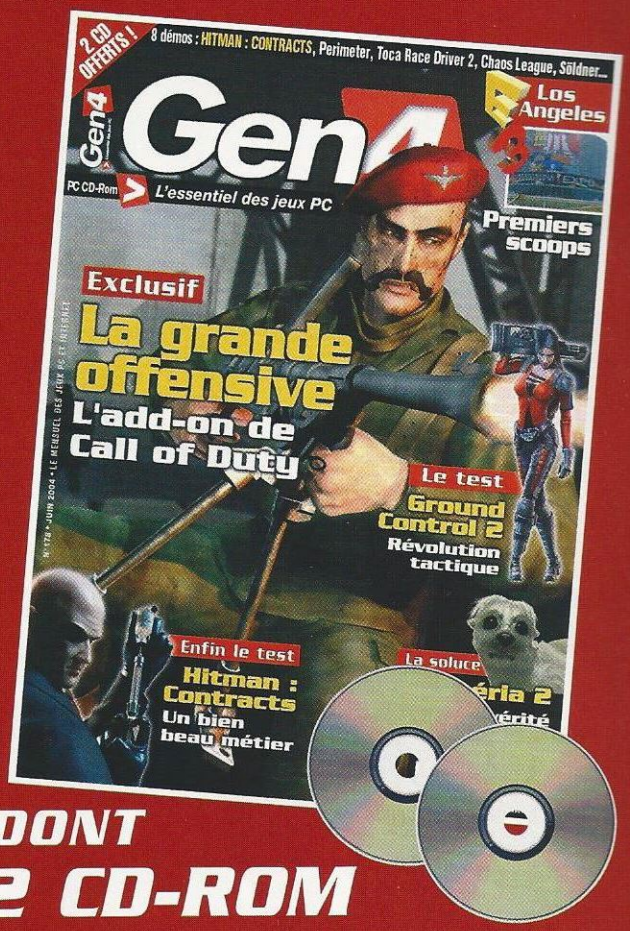
ABONNEMENT

OFFRE SPÉCIALE 1 AN

[11 NUMÉROS]

70€





DONT 2 CD-ROM CHAQUE MOIS

* dans la limites des stocks disponibles

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 L'essentiel des jeux PC

Oui Je m'abonne pour 1 an soit 11 n^{os} + le jeu **SPLINTER CELL** à 70 €
(Offre réservée à la France Métropolitaine)

GEN4 PC 178
1 AN - SPLINTER CELL

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Mais que demande le peuple ?

UNE PAGE DE TRICHE ÉCLECTIQUE CE MOIS-CI, QUI CONCERNERA LES GRANDS STRATÈGES, LES GROS BARBARES ET LES DRAGUEURS EN HERBE QUI NE GAGNENT PAS UN ROND, CE QUI N'AIDE PAS TOUT À FAIT POUR LE BIEN-ÊTRE DU MÉNAGE. CONQUÉRIR LE MONDE, DEVENIR UN HÉROS OU SUPER RICHE, JE NE SAIS PAS QUOI VOUS OFFRIR DE PLUS. AH OUI, C'EST VIRTUEL... LES MOIS PROCHAINS, MADAME IRMA VOUS DONNERA PLEIN DE CONSEILS POUR ACCOMPLIR TOUTES CES ACTIONS DANS LA VRAIE VIE.

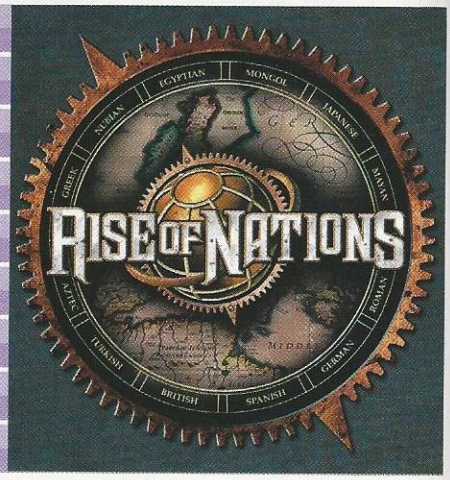
LÉO

Rise of Nations

Testé sur la gold

Pour activer la console, appuyez sur **Entrée** puis saisissez les **codes** suivants :

cheat reveal 1	Carte révélée
cheat nuke	Lâcher une bombe atomique
cheat finish	Termine les constructions demandées
cheat die	Tue les unités sélectionnées
cheat sandbox	Vous dirigez tous les ordinateurs
cheat safe	Capitale surprotégée
cheat defeat [X]	Battre l'ordinateur X
cheat victory [X]	X remporte la victoire
cheat age [Y] [X]	La nation X passe à l'âge Y



Sacred

Testé sur la Gold

Editez les **propriétés du raccourci** Sacred. Derrière l'**EXE**, ajoutez "**/CHEATS=1**", sans les guillemets. Pendant le jeu, appuyez sur la touche ² et saisissez les **codes** suivants :

sys cheats 963	Active le cheat mode
cheat lord	Invincible
cheat suicide	Se suicider
cheat teleport	Téléportation

Singles

Testé sur la finale

Utilisez un éditeur de texte (comme l'excellent Wordpad) pour ouvrir un fichier "**savegame ?.dat**" (où le point d'interrogation est votre numéro de sauvegarde). Recherchez le terme "**money**" et à la place de vos maigres économies, mettez **999999999**.
Il existe une autre façon de tricher, plus traditionnelle. Passez en mode construction et construisez un mur. Effacez-le ensuite pour que l'argent dépensé revienne dans vos poches. Au même endroit, recommencez l'opération. Cette fois-ci, cela ne vous coûtera plus un rond mais en l'effaçant de nouveau, vous gagnerez de l'argent. Recommencez l'opération à volonté.

Söldner

Si vous rencontrez un quelconque problème d'installation, de maniabilité, de bugs en tout genre, n'hésitez pas à contacter Jérôme à la rédaction qui se fera un plaisir de répondre posément à vos interrogations, voire à reprogrammer le jeu.

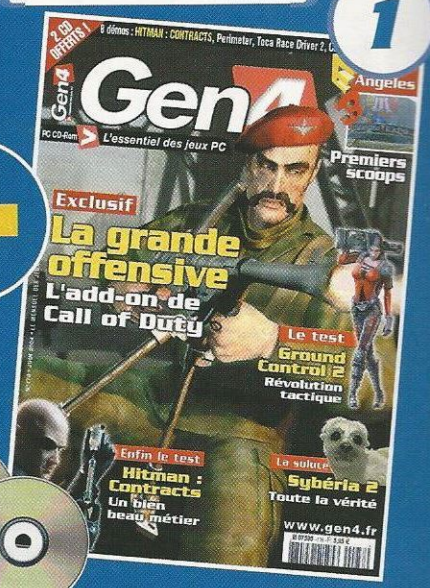
ABONNEMENT

FORMULE "GAMER"

1 AN

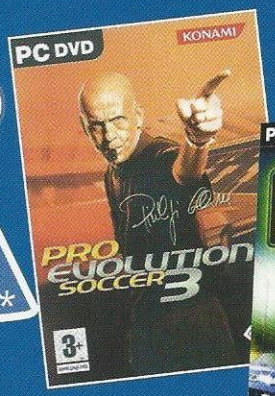
11 NUMÉROS

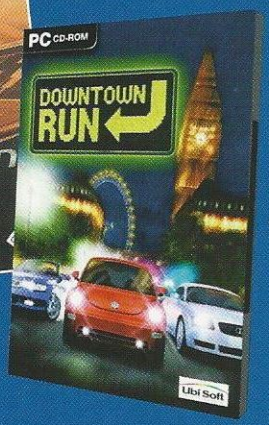
1



39€,90

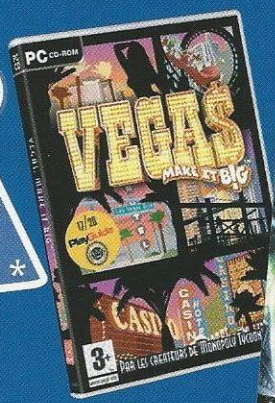
2

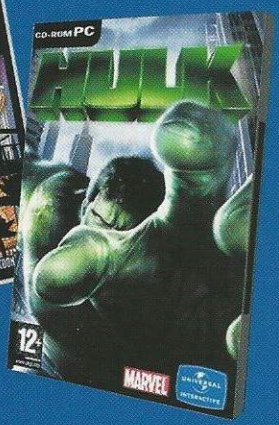




75€ *

3





75€ *

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Gen4 L'essentiel des jeux PC

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : PRO EVOLUTION SOCCER 3 + DOWNTOWN RUN

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + 2 JEUX à 75 € (Offre réservée à la France Métro.)
Cocher votre choix : ❒ JEUX : HULK + VEGAS

GEN4 PC 178
1 AN-(2)JEUX

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Adresse de réception du magazine

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Pays : _____ Tél : _____
E-mail : _____

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : _____

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Sybéria 2

Subjugué par Hans, un vieil homme qui veut réaliser son rêve d'enfant et voir les derniers mammouths vivant à Sybéria, Kate Walker décide de quitter son cabinet d'avocats et de l'accompagner. A bord d'un travail extraordinaire, direction le Grand Nord. Mais avant d'aller plus loin, il faut faire une halte dans une petite ville, Romansburg.

Parlez à Hans, dans sa chambre-atelier, et posez-lui toutes sortes de questions. Sortez du wagon et parlez au colonel Emionov, qui tient la boutique située juste en face. Allez vers la locomotive et parlez à Oscar, l'automate qui conduit le train. Bougez le levier à votre gauche et tournez la manivelle afin de remonter le ressort du train. Il faut aussi du charbon pour démarrer. A l'arrière du quai se trouve une grille fermée, qui mène à la ville d'en-bas. Demandez au colonel où est la clé. Il l'a perdu. A la droite du comptoir, dérobez une autre petite clé. Parlez au colonel qui vous indiquera où est le distributeur de charbon. En appuyant sur le levier, vous vous apercevrez que la machine est à sec. Il faut attendre les hommes d'entretien, mais vous n'avez pas le temps. Il faut aller chercher de l'aide dans la ville d'en-bas. Retournez au distributeur de charbon et parlez à la petite fille, en contrebas. Malka, c'est son prénom, possède la clé mais elle ne vous la rendra que si vous lui rapportez des friandises. Les distributeurs de **bonbons** sont

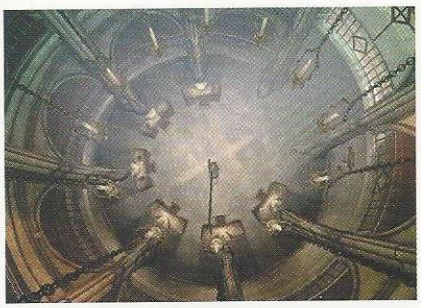
dans la boutique du colonel. Utilisez la petite clé pour ouvrir la machine de gauche et voler la monnaie. Utilisez la deuxième pièce sur la machine du centre pour récupérer des bonbons au poisson, et la quatrième sur celle de gauche pour récupérer des bonbons pour Malka. Retournez au distributeur de charbon et lancez les bonbons (mais pas ceux au poisson) par-dessus la rampe. La fillette vous enverra la clé de la grille grâce à son ballon. Vous pouvez maintenant ouvrir la grille.

Une fois en bas, discutez avec Malka. Elle vous apprendra que les frères Bourgoff peuvent vous aider. Approchez-vous de la machine, appuyez sur le bouton rouge et prenez le bidon d'essence qui est vide. Allez dans le cabaret et parlez au directeur, monsieur Cirkos. Ressortez et dirigez-vous vers la droite, jusqu'à une porte en bois. Frappez ! Demandez de l'aide à Ivan Bourgoff mais il ne veut pas vous donner d'essence. Longez à nouveau la palissade. Il y a une ouverture derrière une affiche. Déchirez-la et pénétrez chez les Bourgoff ! Ouvrez la caisse dans laquelle se trouve un drôle d'animal. Ivan poursuivra la bestiole pendant que son frère, Ivan, roupille. Echangez le bidon d'essence plein contre le vide. Mettez de l'essence dans la machine et remontez vers le distributeur de charbon. Abaissez le levier pour "alimenter" le train. Arrive alors Oscar, affolé. Hans a disparu. Il se trouve au cabaret, mais quand vous arrivez, il fait une crise et perd connaissance. En fait, il est extrêmement malade. Comme vous êtes en Sibérie, il vous faut trouver des vêtements chauds. Allez dans la boutique du Colonel et demandez-lui s'il peut vous aider. Vous en trouverez au grenier. Allez-vous changer dans les toilettes du train. Parlez avec Malka qui vous apprendra que les moines peuvent sauver Hans. Mais il faut se plier à certaines règles. Malka possède la clé de la boîte contenant les suaires. Une fois qu'elle vous aura donné la clé, allez en chercher un à la sortie du village. De retour dans le train, appliquez-le sur le visage de Hans, puis dirigez-vous vers le Monastère. Sonnez la cloche, mais personne ne vous répond. Continuez sur le chemin : vous rencontrerez un moine en train de laver les aubes. En lui posant toutes sortes de questions, vous apprendrez que les femmes ne sont pas les bienvenues. Pourtant, il vous faut entrer... Dans la boutique du colonel, achetez des appeaux pour attirer les oiseaux. Une fois revenu près de la rivière, donnez l'appeau en argent au moine. Ravi de voir un merle blanc, il le poursuivra. Profitez-en pour revêtir une des grandes robes noires. Ainsi, vous pourrez berner un moine qui enverra un ascenseur. Et n'oubliez pas, les moines ont fait vœu de silence. Inutile de leur parler.

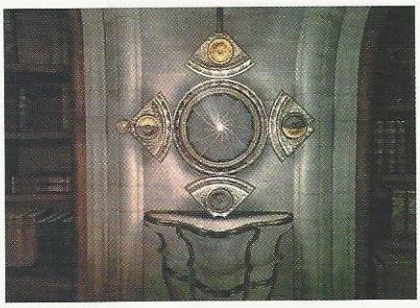
Approchez-vous de la machine à bougies et prenez la boîte d'allumettes. Avancez pour arriver dans la cour principale. La tour située à gauche, c'est la chapelle. Entrez et, tout au bout, un homme viendra à votre rencontre. Il s'agit du Patriarche. Montrez-lui le suaire avec l'empreinte du visage de Hans. Il acceptera que les moines aillent le chercher. Mais une fois qu'il l'aura examiné, il vous informera que votre ami est mourant. En vous fâchant, vous obtiendrez le droit de le voir. Il est installé dans la dernière chambre, au fond du couloir situé entre la chapelle et la bibliothèque. Hans délire, mais il vous parle d'un moine, Alexei Toukianov, qui pourra le sauver grâce à la médecine des Youkols. Le frère rencontré près de la rivière vous apprendra qu'il est mort. Mais il vous donnera un parchemin et un vitrail représentant un mammouth. Retournez à la chapelle et, en passant, ramasser la brosse à côté du seau. Regardez la **fresque** de gauche et brossez le livre. Une croix entourée de points noirs et blancs apparaît. Discutez à nouveau avec le Patriarche qui confirmera la mort d'Alexei.

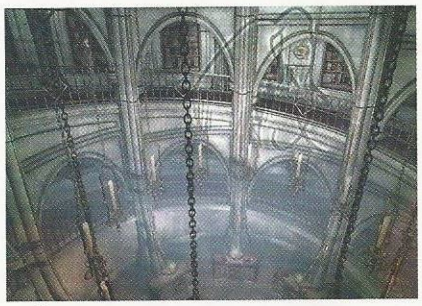
Allez dans la bibliothèque. Descendez jusqu'en bas ! En contre-plongée, on aperçoit une croix

au sol et un lustre avec **douze bougies**. Contre le mur, il y a une gaffe. Prenez-la et allumez cinq bougies comme sur le symbole vu sur le mur : soit, dans le sens des aiguilles d'une montre la 1, 4, 5, 9, 10. Un mécanisme se déclenche.



Montez alors tout en haut, jusqu'à un **œil-de-bœuf** inondé de lumière. Insérez le vitrail et appuyez sur les différents triangles dans l'ordre





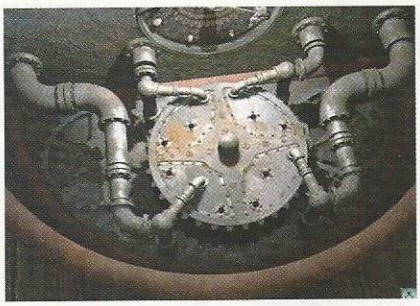
suivant : bas, gauche, haut, droit. En cas de succès, l'image du **mammouth** se reflète sur le mur d'en face. A l'endroit de l'œil, se trouve une rosace. Appuyez au centre ! Une bibliothèque se dérobe, laissant apparaître la cachette d'Alexei. Prenez le **livre** et lisez-le attentivement. Vous y trouverez des tas d'indices. Prenez la relique et, après être sorti

du bâtiment, dirigez-vous vers l'entrée. Prenez-les ciseaux dans la brouette. Allez sur la **tombe** d'Alexei et coupez les branches. Ramassez-

les ! Utilisez la machine à faire de bougies, près de l'ascenseur. Tirez l'étrier à gauche, mettez les branches dans la marmite, ouvrez le tube tout en bas, insérez une mèche qui est accrochée à la chaîne, puis fermez le tube. Ouvrez le robinet et récupérez une bougie de ronce aux pouvoirs shamaniques. Retournez voir Hans, posez la relique sur la table, mettez la **bougie** dedans et allumez-la ! Hans reviendra enfin à lui.

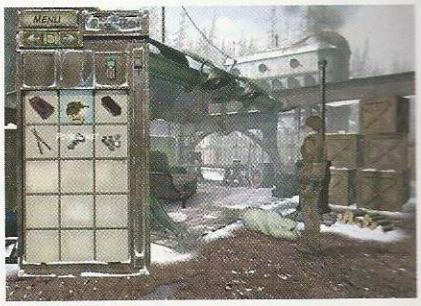
Hans est encore trop faible pour vous suivre. Il faut trouver le chemin le plus court. Dans le cimetière, il y a une brèche dans le mur, et un cercueil ouvert. Mais un moine est tout près, il faut donc attirer son attention. Retournez à la chapelle ! Le Patriarche a disparu, alors profitez-en pour visiter la pièce du fond. Prenez la clé ornée et ouvrez la grille à l'entrée de la chapelle. Faites sonner la cloche et appeler les moines à se rassembler. Vous pouvez désormais aller au cimetière. Approchez le cercueil de la brèche. Allez chercher Hans et faites-le monter dans le cercueil. Arrive le Patriarche et deux gardes, mais vous parvenez à vous échapper, en vous servant du cercueil comme d'un bobsleigh.

Hans est enfin rétabli. Mais avant de partir, il a promis de réparer les **chevaux** mécaniques de monsieur Cirkos. En vous tendant le "cœur des chevaux", il vous demande de vous en occuper. Allez donc au cabaret et posez le "cœur" sur la tige centrale du mécanisme. Appuyez trois fois sur la tige, positionnez les deux tuyaux du haut sur les deux trous les plus proches, mettez le tuyau de gauche sur le trou



situé au centre du triangle de gauche, puis le tuyau de droite sur le premier trou en haut à droite du dernier triangle. Appuyez sur la tige centrale pour enclencher le mécanisme. C'est alors que vous vous précipitez dehors, alarmé par un bruit assourdissant ! Le train est parti sans vous.

Pour rattraper le train, il faut un autre moyen de locomotion. Demandez de l'aide au colonel. Il ne peut rien faire, mais vous parlera de la draisine, un véhicule situé sous les rails. Demandez de l'aide à Cirkos, puis à Malka, puis au frère Bourgoff... Mais ces derniers ont disparu. En fait, ils ont volé le train. Abaissez le levier au début du quai. La draisine est



maintenant sur les rails. Montez à bord et démarrez. Malheureusement, elle s'arrête un peu plus loin. Le colonel vous apprendra qu'un animal enfermé dans la cage pourra vous faire avancer. L'espèce de chien du début, qui est en fait un **youki**, fera l'affaire. Allez voir le directeur du cabaret, qui l'a récupéré, et demandez-lui la permission de l'utiliser. Allez chez les frères Bourgoff. Le youki est là. Donnez-lui les bonbons au poisson. Faites monter le youki dans la cage et lancez-vous à la poursuite du train. Mais quand Ivan vous aperçoit, il accélère. Les rails sont en surchauffe et un pont s'effondre en le train et la draisine.

Avancez sur le sentier jusqu'à un amas de pierre. Un poisson est prisonnier de la glace. Il faut faire du feu et trouver du bois sec. Continuez sur le chemin. Le youki se mettra à aboyer en voyant un castor ronger un arbre. Ramassez le bois un peu plus loin. Il y a une maison de l'autre côté de la rive. Grâce au bois sec et aux allumettes, faites un feu sous le poisson. Une fois la glace fondue, donnez-le au youki pour attirer son attention et permettre au castor de terminer son œuvre. Ainsi, un pont de fortune vous permettra de traverser la rivière. Dirigez-vous vers la cabane abandonnée. Sur la cheminée, prenez la poupée russe, le livre sur les saumons et la hachette. Sur la table de la cuisine, prenez le vivier. Sortez par-derrière pour pêcher. Prenez un leurre « couleur grenouille » pour attraper un saumon. Ne la donnez pas au youki ! Quand vous voudrez sortir, un ours vous en

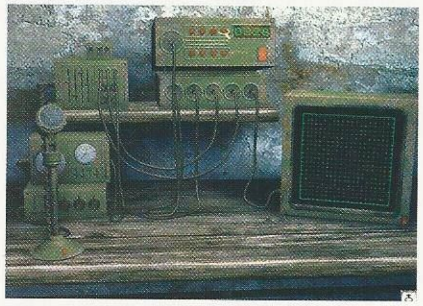
empêchera. Jetez le saumon vert par la fenêtre, mais il est vert et le gros nounours n'en veut pas. Il préfère le saumon orange.

Retournez à la pêche, en utilisant cette fois le **leurre** situé en haut à droite de la caisse. Et lancez votre canne à pêche sur votre droite. Cette fois, la prise est bonne : il s'agit d'un saumon orange. Retournez à la fenêtre et jetez le saumon. L'ours le mangera puis partira. Récupérez l'arête du saumon et dirigez-vous vers le pont cassé. Coupez la corde avec la hachette et fabriquez un grappin. Lancez ce dernier sur la branche et jouez à Tarzan. Le youki, lui, sautera pour vous rejoindre, avant de poursuivre un oiseau jusqu'à une falaise.

AIDES DE JEU

Les frères Bourgoff tentent alors de vous tuer mais un avion qui s'écrase les distrait. Profitez-en pour escalader la **falaise**. Plantez la hachette dans la glace pour atteindre la première prise, puis progressez de la manière suivante : 2 clics en haut, 2 clics à droite, 4 clics en haut, 4 clics à gauche, 2 clics en haut, 2 clics à droite, 2 clics en haut, 2 clics à droite et enfin 4 clics en haut. Vous voilà en haut de la falaise.

Avancez jusqu'à l'épave de l'avion. Boris, son pilote, est endormi, accroché à un arbre par son parachute. De plus, il a un casque sur les oreilles et ne vous entend pas. Installez-vous dans le cockpit ! Pour connaître la fréquence radio, il faut bidouiller les boutons. L'écran à cristaux liquides laisse apparaître les deux premiers chiffres : 03. Mettre le bouton à l'extrême gauche sur ON, le bouton A en haut, le bouton B en bas. En bas à droite, relevez les deux premiers interrupteurs puis abaissez le troisième. En bas à gauche, les deux interrupteurs doivent être positionnés vers le bas. L'écran laisse apparaître les deux derniers chiffres : 28. Ce qui nous donne **0328**. Dirigez-

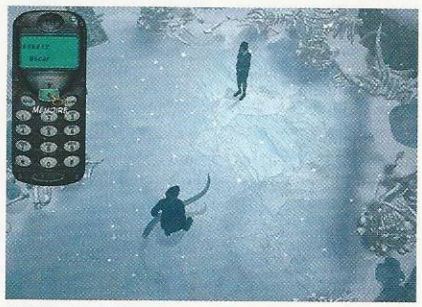


vous vers une station de contrôle. Montez dans la tour et tournez deux fois la manivelle pour l'orienter en direction du pilote. Dirigez-vous ensuite vers la radio et allumez tous les appareils. Grâce aux boutons, afficher la fréquence 0328. Appuyez sur le bouton du micro et réveillez ainsi le pilote.

A votre retour, Boris est près du cockpit et, pour vous aider à approcher du train, il vous propose d'utiliser le siège éjectable. Mais il faut les coordonnées : il y a 1000 possibilités. La seule qui marche est **80 17**. Appuyez sur "Eject" et bon vol ! Montez dans la locomotive, mais Oscar n'est plus là. Près de l'arbre, une racine semble sortir du sol. En fait, il s'agit d'Oscar. Tirez ! Il est rouillé, alors allez chercher de l'huile dans le wagon. Au passage, ramassez le plan du train. Donnez l'huile à Oscar. Mais il est impossible de repartir, car la charge est trop lourde. Il faut décrocher le wagon de queue. Entre les deux wagons, une statue renversée laisse entrevoir un **mécanisme**. Appelez **Oscar** avec votre

portable : il ouvrira le panneau de commande. Appuyez sur le bouton central, sur celui à l'extrême droite, puis sur celui à l'extrême gauche. Le wagon se décroche, le train peut repartir.

Le train ne peut aller plus loin et s'arrête devant le village des Youkols. Oscar est effrayé par les hurlements. Mais il s'agit du vent qui siffle dans la bouche du totem. Prenez la couverture dans la sacoche de la motoneige et bouchez la bouche de la statue. Impossible de grimper la côte de glace. Rebroussez chemin et, au milieu de nulle part, vous rencontrerez Igor. Parlez-



lui ! Il s'enfuira en vous laissant ses crampons. Parlez avec Oscar. Munis des crampons, grimpez la côte. Vous êtes alors dans un cimetière de mammouths. Ivan vous prend par surprise et vous menace d'une défense. Appelez Oscar par **téléphone** : il fera siffler le train pour distraire Ivan. Approchez du traîneau rempli de défenses, prenez le couteau et coupez la corde qui retient le traîneau. En glissant sur Ivan, il brisera la glace et vous tomberez avec lui.

Vous vous réveillez dans le village des Youkols. Devant votre chambre, parlez au Youkol, c'est le chef. Retournez-vous et prenez dans le panier un bois de renne. Reparlez au chef qui vous apprendra que la shaman est avec Hans. Allez sur votre droite et examinez le perchoir. Continuez sur la droite et longez les peaux de bête. A la troisième, sur le sol, vous trouverez une lanière en cuir. Avec le bois de renne, ça fera une fronde. Retournez vers les tambours barrant le chemin vers la hutte de la shaman. Regardez en haut à gauche : avec la fronde, visez une stalactite. En tombant, il viendra bloquer le mécanisme et vous pourrez passer. Dans la chambre, Hans est suspendu dans des fils blancs. Prenez un des masques sur le mur et parlez à la shaman. Retournez-vous et, dans l'arrière chambre, prenez le moulin sacré. Partez à la recherche de l'arbre aux fruits rouges, qui vous permettra d'aller au pays des rêves rejoindre Hans. Un peu plus loin de l'endroit où vous avez trouvé la lanière se trouve une sorte de puits, au milieu des jarres.

Prenez la gourde, accrochez-la à la corde plongez-la dans l'eau. Ramassez aussi le bouchon sur la gauche. Trouvez la caverne. A gauche, il y a un perchoir mais surtout l'arbre aux fruits, prisonnier de la glace. Un **lemming** est là et paraît assez petit pour passer par les petits trous et les cueillir à votre place. SAUVEGARDEZ !

Bouchez le trou en bas à droite. Installez le moulin sacré sur le perchoir. Faites tourner le moulin. Arrive alors un harfang. Effrayé, le lemming passera de lui-même dans l'autre trou. Reprenez le bouchon et placez-le dans le trou central. Une fois que le lemming s'en sera servi de pont, reprenez-le pour le placer dans le trou en bas à gauche. Videz la gourde pleine d'eau par le trou du haut. Enfin, prenez l'arête de poisson et passez-la par le trou du haut. Le lemming s'en servira d'échelle. Si vous n'avez pas l'arête, allez en chercher une dans l'enclos où sont regroupés les youkis. Le petit rat parvient à sortir, avec quelques fruits rouges. En sortant de la grotte, avancez en direction d'une échelle et grimpez ! Puis, montez les escaliers, traversez le pont pour examiner le treuil qui, bien sûr, ne fonctionne pas. Descendez par l'autre escalier et tournez à gauche ! Vous pouvez rejoindre le train en suivant les rails. Essayez de tirer le câble... Il est trop lourd. Demandez à Oscar de porter le "masque" youkol : les deux Youkols vous aideront à accrocher le train. Ensuite, après avoir parlé à la shaman, rejoignez Hans dans ses rêves !

Avancez dans la grotte et ramassez la poupée mammouth. Ressortez et suivez le chemin en prenant à droite et encore à droite. Dépassez la barque, le pont, la forêt... Vous arriverez dans un jardin. Parlez à la fillette : c'est Anna, la sœur de Hans. Passez le pont de pierre pour atteindre Valadilène, la ville natale de Hans. Traversez la ville. Sur la droite, vous apercevrez un portail avec des automates. Entrez et, à la fontaine, prenez à droite. Entrez dans la maison et parlez à monsieur Voralberg. Il refuse de vous laisser voir Hans, consigné au grenier. Retournez voir Anna et demandez-lui quand son père part à l'usine... Réponse à

7 h 15. Dans la maison, approchez-vous de la **pendule**, qui est bloquée sur 2 h 45. SAUVEGARDEZ !

Deux boutons entourent le cadran central : cliquez 5 fois à droite, 1 fois à gauche, sur le bonhomme à gauche de la cloche, puis celui de droite, ensuite sur le balancier et enfin tirer sur le poids de droite. Les aiguilles se mettent à tourner. Pour régler l'horloge sur 7 h 15, cliquez 9 fois à droite et 1 fois à gauche, tirez sur le poids de droite et enfin cliquez sur la cloche... L'horloge sonne, et le père part à l'usine. Récupérez la clé sur la table, et montez voir Hans. Il fera semblant de ne pas vous voir. Donnez-lui la poupée mammouth puis cliquez sur le cœur d'Oscar, sur le bureau. En un éclair de lumière, vous voilà de retour dans la hutte de la shaman. Touchez l'objet des rêves en sortant : "7 h 15". Il faut maintenant faire rentrer le train dans le village.

Allez voir Oscar et parlez de son cœur. Il botte en touche et propose de faire avancer le train. Approchez-vous du câble, utilisez le tendeur et retournez au treuil sur le pont. Actionnez le levier de droite pour faire avancer le train. Reparlez à Oscar de son cœur. A la fin de la conversation, il se dirigera dans la hutte de la shaman. Quand vous arrivez, il est allongé sur le lit, juste en dessous de Hans. Parlez à Oscar, puis à la Shaman. Cliquez sur Oscar, son **cœur**

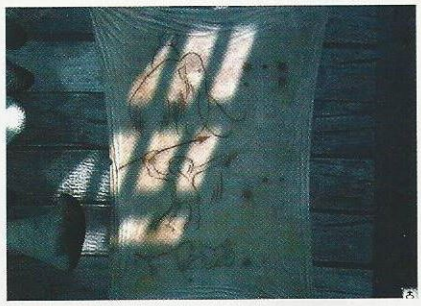
apparaît , avec 12 boutons comme les 12 heures d'une l'horloge. Reproduisez 7 h 15 en appuyant sur les 7e et 3e boutons comme s'il s'agissait d'une montre. Apparaît alors un symbole rappelant les quatre points cardinaux. Cliquez en respectant l'ordre suivant : Nord, Sud, Est et Ouest. Prenez la clé ! Oscar ouvre sa carcasse Hans se pare d'une armure. La shaman vous dit alors de préparer le départ. Direction le train.

Dans la locomotive, consultez le plan du train. Approchez-vous du tableau de bord et mettez la clé entre les deux grosses vannes du haut. Abaissez le levier en haut à gauche, appuyez sur le bouton qui se trouve à droite de la grosse vanne. Il y a deux boutons, alors appuyez sur celui de gauche. Abaissez le levier qui se trouve en haut à droite du tableau de bord, puis actionnez à nouveau le premier levier, celui en haut à gauche du tableau de bord. Appuyez ensuite sur le bouton qui se trouve à l'extrême droite de la grosse vanne... Tournez la petite vanne qui se trouve à gauche du tableau de bord entre deux cadrans, appuyez sur le bouton qui se trouve en bas à gauche et enfin tournez la grosse vanne en bas à gauche.

Un jet de vapeur fait fondre la glace et laisse apparaître un bateau. Rejoignez le bateau ! Avant d'embarquer, parlez au chef des Youkols, qui vous offre de partir avec le Youki, puis vous ouvre la grande porte menant vers l'action ! Après un long périple, le bateau s'échoue sur la banquise. Descendez du bateau.

Avancez sur la gauche, le long des ossements. Ramassez la corne de narval. Tournez-vous vers la gauche et avancez vers les pingouins. Essayez de soulever l'ancre. Elle est bloquée. Utilisez la corne de narval comme s'il s'agissait d'un levier. Sorti on ne sait d'où, Yvan essaie de voler le bateau mais ce dernier se bloque à nouveau ! Essayer de contourner les pingouins (cliquez en bas à gauche de l'écran, puis vers en haut à gauche) ! Approchez-vous du nid : il y a deux œufs. Posez la poupée russe dans le nid et appelez les pingouins. Ils viendront protéger leurs enfants ! Avancer au bout de la banquise qui craque ! Prenez la dent de narval et utilisez-la comme d'un pic pour faire ce morceau de banquise un radeau.

Arrivé au bateau, ouvrez la porte de la cale. Déplacez le tonneau qui bloque la porte. Dans la pièce voisine, vous y retrouvez Hans et le youki. Grimpez à l'échelle à côté de Hans et ramassez le crochet d'ivoire. Redescendez et retournez dans la pièce par laquelle vous êtes arrivé. Montez sur le tonneau, insérez le crochet dans le cabestan, attachez-y la corde et descendez du tonneau. Au fond de la cale,



examinez les deux **toiles**, notamment celle de droite. Repérez les symboles ! A côté du baril, il y a un levier. Actionnez-le ! Yvan est projeté hors du bateau et vous pouvez repartir.

Hans a encore disparu et le youki hiberne. Descendez du bateau et allez à gauche. Descendez les marches. Au bout de l'allée, ramassez les pierres plates avec des symboles. Retournez-vous et allez tout droit. Une porte est fermée et vous voyez un mécanisme similaire à celui de la draisine. Mais il faut réveiller le youki. Souvenez du livre d'Alexei. Dans le chemin, sur la droite, cueillez une "fleur de Sybéria". Ramassez également la pierre plate avec le symbole. Retournez au bateau et faites sentir cette fleur au youki. Retournez près de Hans et faites monter le youki dans la cage. Il s'active,

fait tourner la roue et ouvre la porte.

Passez la porte, montez l'escalier et approchez-vous du mécanisme. Tournez la manivelle deux fois, la gourde se déverse, l'eau pénètre dans la terre. Regardez la mosaïque et complétez-la avec les **pierres** que vous avez récupérées. Dans le bon ordre, bien sûr ! Tournez la manivelle et prenez la clé d'ivoire en forme de croix. Parlez de nouveau à Hans, qui vous demande d'appeler les mammouths avec l'appareil tout à gauche.

Descendez les escaliers et approchez-vous de la machine. Cliquez sur la planche du milieu. Insérez la clé en forme de croix : un puzzle apparaît ! Il y a 5 rangées de 4 trous... Reprenez la **clé** et mettez-la dans le deuxième trou du bas, en partant de la gauche. Tournez la manivelle pour diriger ce qui ressemble au

pavillon d'un phonographe, en fonction du vent. Rappelez-vous les symboles que vous avez relevés sur la toile de droite dans la cale du bateau. Première ligne : étoile, cercle, étoile. Seconde ligne : cercle, rien, étoile. L'étoile correspond à une position ouverte, le cercle à une position à demi-ouverte, et l'absence de symbole à une position fermée.

Sur la première rangée de **pistons**, en partant de la gauche, cela donne donc : OUVERTE, DEMI-OUVERTE, OUVERTE. Et sur la seconde, toujours de gauche à droite : DEMI-OUVERTE, FERMEE, OUVERTE. Appuyez sur les deux manettes à droite des tubes et, dans quelques secondes, votre aventure sera terminée.

Admirez un peu la cinématique finale...

ACTUS

UN AVANT GOÛT DE L'E3

Codemasters

Dragon Empires devrait être présenté à l'E3. L'interactivité sera au rendez-vous car des webcams filmeront le stand de l'éditeur, un peu comme dans *Les Colocs* ou à *La Ferme*. Et un site de news et un forum feront leur apparition dès le 10 mai. Cet E3 sera sans doute un grand déclencheur dans le projet. Bon, évidemment, cette brève tombe trop tard puisqu'au moment où vous lirez ces lignes, l'E3 sera déjà terminé. Il ne vous restera plus qu'à aller voir ce qui s'y est passé…
HTTP://www.codemasters.co.uk/e3live/index.php

NC Soft

Nous devrions voir pas mal d'autres choses chez NC Soft comme Auto Assault, un titre au concept plutôt marrant. Ce jeu se déroule dans un futur apocalyptique où les armes sont en fait des voitures. Changement de style. Cet E3 pourra aussi être l'occasion de découvrir enfin Tabula Rasa, le MMORPG de Richard Garriott, auteur de la série Ultima.
HTTP://www.ncsoft.net/eng/index.asp

SCOOP

C'est une grande première et *Gen4* est fier de vous en réserver la primeur. Aucun projet de MMORPG n'aurait été arrêté ce mois-ci.

BÊTA

Participer à la bêta d'Everquest II, pourquoi pas ? On s'inscrit ici : http://everquest2.station.sony.com/beta_reg/register.jsp

Mythic

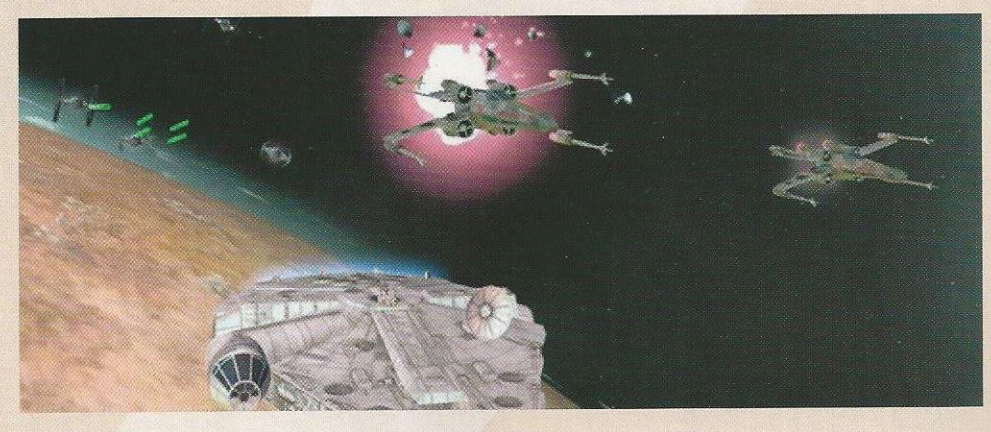
Se passera-t-il un mois sans que l'on vous parle d'eux ? Nous les rencontrerons non pas pour un, ni pour deux mais pour trois projets. Le premier, New Frontiers, sera une mise à jour gratuite de DAOC. Catacombs, quant à lui, sera un add-on payant, avec un nouvel environnement (les souterrains) et une nouvelle race par royaume. Enfin, Imperator sera un tout nouveau jeu. Sans doute un MMORPG de troisième génération.
HTTP://www.mythicentertainment.com/

Climax

Nous vous en avons assez peu parlé mais Warhammer Online mérite le détour. Il propose vraiment une nouvelle approche des MMORPG. Le savoir-faire du joueur fera la différence et non pas la durée à "leveler" comme un sagouin. Grâce à www.mondespersistants.com, nous allons rencontrer les développeurs de ce titre pour en savoir un peu plus sur cette licence chère à une communauté qui ne veut pas être déçue. Rappelons que Warhammer gère pas mal de choses assez innovantes, comme la possibilité de se battre à cheval, de devenir célèbre… Et plein d'autres bonnes surprises sont attendues.
HTTP://www.warhammeronline.com/

LucasArts

Il y a peu de chances que l'on ne nous présente pas la première extension de Star Wars Galaxies qui a maintenant un nom : Jump To Lightspeed. Graphiquement loin d'être hideux, on espère une seule chose : qu'il soit digne d'un X-Wing Alliance. Et là, promis, je me rebranche sur ce jeu.
HTTP://starwarsgalaxies.station.sony.com/



GAG ?

Un monde persistant se déroulant dans le Far-West serait en préparation. Le plus étonnant, c'est qu'il sera possible de gagner des lots "comme le chapeau de John Wayne dédicacé", dixit le communiqué. Mais si on ne peut pas gagner la diligence et les chevaux de *La Chevauchée fantastique*, où est l'intérêt ? Oui, par DHL, ça fait cher.
http://www.wildwestsim.com/features.htm

BETA

ANARCHY ONLINE : ALIEN INVASION

LE JEU

ouvrez tout l'univers d'Anarchy Online pour vivre des aventures moins terre à terre que d'habitude ! Les extra-terrestres attaquent, armés de leurs nouvelles technologies. Les habitants de Rubi-Ka vont-ils s'allier pour organiser la résistance ?

E.T. téléporter maison

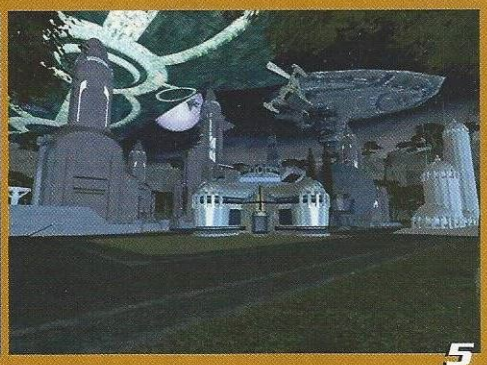
NOUS AVONS PU RENCONTRER LES DÉVELOPPEURS D'ALIEN INVASION, L'ADD-ON LE PLUS AMBITIEUX D'ANARCHY ONLINE. LOIN DES MODIFS HABITUELLES, FUNCOM NOUS PROPOSE DES POSSIBILITÉS INSOUPÇONNÉES.

Après des débuts difficiles, en raison d'un gameplay déséquilibré, Anarchy Online a petit à petit percé dans l'univers des MMORPG pour finalement nous procurer plusieurs années de plaisir. L'avantage d'être un des pionniers des univers persistants n'y est certainement pas étranger. Car au niveau du contenu, face à certains concurrents, AO souffre de carences graves. Cela s'arrangerait-il dans le prochain add-on ? Sans doute... Du moins, on l'espère.

Le plus surprenant dans cette épopée, c'est que l'on n'y a jamais croisé un petit gris, ou un petit vert, comme vous voulez. Certes, nous avons pu rencontrer quelques êtres plutôt fantaisistes, mais certainement pas extérieurs à Rubi-Ka. Pourtant, loin dans le ciel arrive une menace : des vaisseaux, pourvus d'une technologie bien supérieure à celle de nos avatars, s'apprêtent à lancer une invasion gigantesque. Il y aura des morts, beaucoup... Mais notre peuple en sortira grandi, plus efficace.

Avant de regarder les étoiles, voyons les modifications apportées par Alien Invasion ! Tout commence par l'accès à la propriété. Les joueurs pourront construire des maisons, des villes, des magasins et de vastes zones militarisées articulées autour d'un quartier général. Ce sera sans doute dans un endroit de ce genre que vous passerez pas mal de temps. Moyennant finance, cette base s'enrichira de nombreuses installations renforçant la sécurité ou l'aspect social. Il ne restera plus qu'à attendre que la ville se couvre d'un voile noir, ombre provoquée par les vaisseaux spatiaux de débarquement.

Vu comme cela, on pourrait imaginer un add-on orienté sur la défense de ville. Pourtant, il n'en est rien. Jürgen Tharaldsen, le chef de projet, nous explique tout en détail. *"Ce sera beaucoup plus axé sur l'action. Certains aspects vous pousseront à aller au-devant de l'ennemi pour récupérer des artefacts nouveaux, s'imbriquant dans de nouvelles technologies."* En gros, une attaque se déroule



1 Typé.
T'aurais pas joué dans un film très connu, toi ?

2 Inquiétant.
Quand un vaisseau arrive, une ombre s'abat sur la ville.

3 Carapace.
Un petit alien se trouve à l'intérieure de cette coquille.

4 Victoire.
Elle vous permettra de découvrir de toutes nouvelles technologies.

5 C'est beau, une ville la nuit.
Elles seront bientôt à vous !

6 Visite guidée.
Chaque bâtiment a sa fonction.

BETA

ANARCHY ONLINE : ALIEN INVASION

1

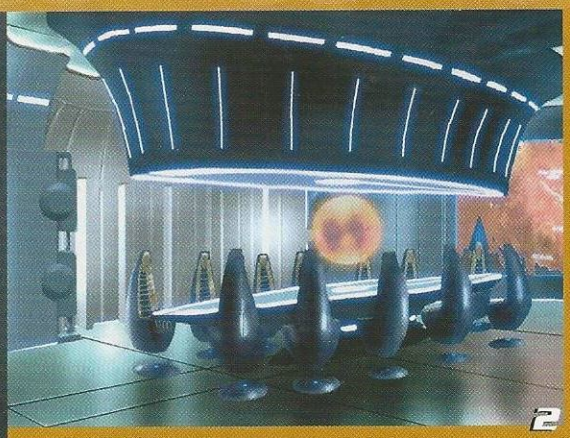
comme ça : Un vaisseau gigantesque se rapproche d'une cité, s'ouvre et des engins en sortent. Des petits, des gros...

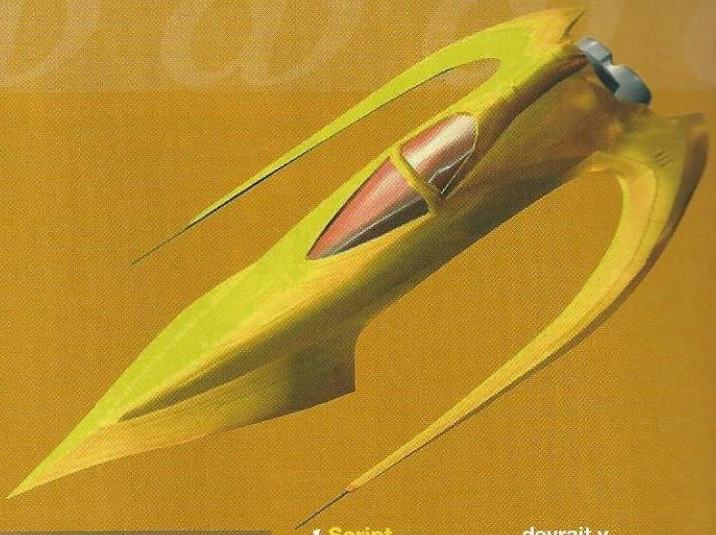
Des soldats, mi-centaure mi-alien, évoluent également. L'objectif est double. Non seulement vous devrez vous débarrasser des ennemis, mais aussi pénétrer dans le vaisseau surplombant la ville. Les joueurs n'auront que quelques minutes pour s'emparer de nouvelles technologies. A ce moment, une certaine inquiétude nous envahit. Déjà parce que les aliens ressemblent à s'y méprendre à ceux de la plus célèbre tétralogie de science-fiction, mais également au niveau de l'équilibre de forces.

Y aura-t-il un « game master » comme dans Ryzom ou bien ces événements seront-ils scriptés ? "*Des scripts,* répond Jürgen. *Mais les forces de débarquement seront créées en fonction du nombre d'avatars dans la base et de leurs niveaux respectifs. Il faut comprendre également que la ville appartient à une guilde et que ses installations sont plus ou moins importantes et efficaces en fonction du nombre de personnes dans la guilde. Impossible donc d'assister à la destruction en règle d'une ville par un contingent trop puissant. Dans le même ordre d'idées, les scripts de combat pourront être différents en fonction des niveaux de personnages.*"

On se demande si les E.T. ne font pas un peu pièces rajoutées dans AO, et si un déséquilibre ne va pas se créer. "*Absolument pas,* conclut Jürgen. *Au moment de la sortie d'AO, Alien Invasion était déjà écrit. Nous avons toujours eu près de quatre ans d'avance en matière de gameplay. Mais nous ne savons pas si cette invasion va souder les joueurs ou d'avantage les opposer.*" Léo de Urlevan

EDITEUR : Micro Applications
DÉVELOPPEUR : Funcom
GENRE : MMORPG
SORTIE : été 2004
SITE INTERNET : www.anarchy-online.com





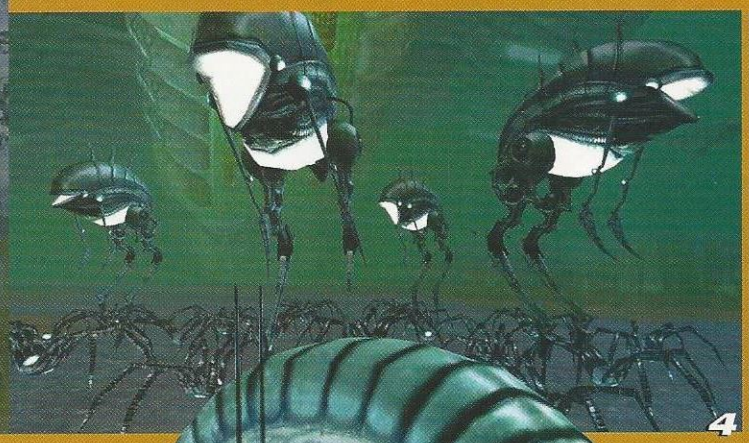
1 Script. L'importance de l'attaque est proportionnelle à la puissance des joueurs.

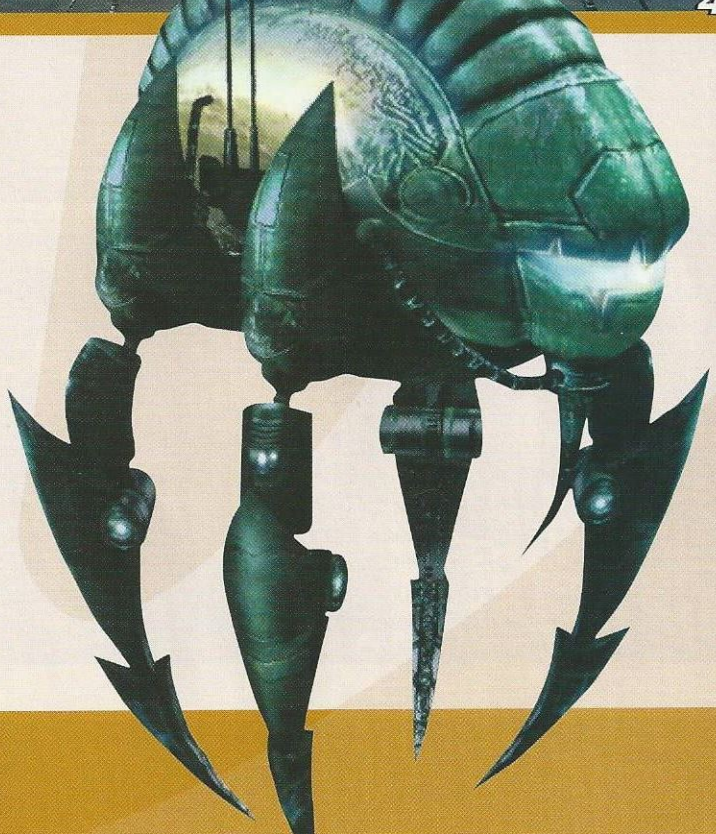
2 QG. Ça mérite bien un grand standing quand même.

3 Variété. A l'heure actuelle, il devrait y avoir une quinzaine d'aliens.

4 Affreux. A mi-chemin entre les insectes et les machines.

5 Dans un moulin. Espérons qu'ils n'investissent pas vos villes aussi facilement.





Les structures

Les bâtiments se divisent en deux catégories : ceux dont les fonctions sont belliqueuses et les autres, aux aspects sociaux. La base de toute ville reste le quartier général, qui peut être de trois tailles différentes, en fonction de la taille de la guilde justement. On trouve également des tours de garde permettant de lever un écran pour protéger la ville. Un radar pourra indiquer l'imminence des attaques. Et, pour s'entraîner, rien de tel que des "Fight Clubs". Les plus pacifistes se relaxeront dans des piscines ou raconteront leurs exploits passés dans les salles de trophées. Les tacticiens passeront leur temps à étudier la géographie dans les chambres stratégiques où les cartes du monde seront à leur disposition.

L'été sera chaud !

EN PRÉVISION D'UNE CANICULE, LA RUBRIQUE MATOS SE VEUT RAFRAÎCHISSANTE, CE MOIS-CI. L'OCCASION DE PRÉSENTER RAPIDEMENT LES PREMIÈRES SOLUTIONS SIMPLES ET ABORDABLES DE "WATER COOLING". GLOBAL WIN S'Y COLLE AVEC, BIEN SÛR, DES NOUVEAUTÉS CONCERNANT "L'AIR COOLING", MAIS AUSSI UNE CHARMANTE MÉDUSE QUI NE MANQUERA PAS DE TRANSFORMER VOTRE TAUDIS DE GEEK EN UN ENDROIT REPOSANT ET CHALEUREUX.

JÉRÔME

GLOBAL WIN : LA GAMME SEA

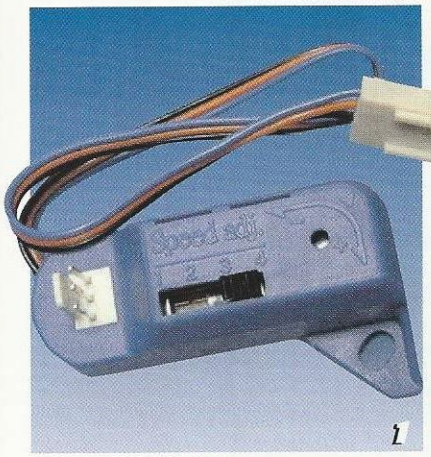
Mon PC fait plouf !

RECONNU DE TOUS LES FANS DE TUNING TECHNIQUE, GLOBAL WIN, LA MARQUE TAÏWANAISE, ARRIVE AVEC SA COLLECTION "PRINTEMPS-ÉTÉ". POUR PERMETTRE À L'UTILISATEUR LAMBDA D'ACCÉDER AU MONDE DU REFROIDISSEMENT, LA FIRME NOUS LIVRE LÀ DES PRODUITS TOUT SIMPLEMENT HALLUCINANTS.

Le thème général de la nouvelle gamme, c'est la mer, avec le « water cooling » en tête, bien sûr. Résultat : tous les produits ont abandonné leurs noms barbares au profit de jeux de mots basés sur des noms de poissons. Commençons par le **Seaho**, inspiré par l'hippocampe. Cet animal peut émettre des signaux d'alerte à ses congénères. Le Seaho fait de même. Ce contrôleur de ventilateur microscopique (50x18x16 mm pour 12 g) peut se fixer directement sur un ventilo. Dès que ce dernier commencera à tomber en rade ou à mouliner à plein régime, le Seaho vous avertira d'un signal sonore. Cet accessoire comporte en plus un interrupteur à plusieurs niveaux qui permet d'ajuster la vitesse de rotation de l'hélice en contrôlant le voltage : 8 V, 9 V, 10 V et 12 V. Idéal pour s'assurer de la bonne santé de votre PC adoré ! Et ce, pour la modique somme (ndlr : le télé-achat a déteint sur votre rédacteur) de 7,50 euros environ. Modique, Monique (bon, ok, elle est nulle celle-là...) !

Avez-vous vu Némo ? Si effectivement vous l'avez zieuté, vous vous souviendrez très certainement de Dory, l'acolyte du papa qui avait à peu près la même mémoire que Socrates. Dans la gamme Sea, on découvre tout émoustillé **Dorri**. Les connaisseurs reconnaîtront en fait la nouvelle version de la Travel Box, le boîtier externe pour disque dur maison. Entièrement en aluminium, avec un ventilateur de 8 cm très silencieux (18 dB), il possède deux innovations de taille. La première : sa fermeture par clips. Plus besoin de dévisser et revisser pour changer le disque dur. Faire des clips en aluminium, ce n'est pas rien... Il s'agit d'un des nombreux brevets dont peut s'enorgueillir la marque. La seconde, plus importante encore : la présence à l'arrière d'une clef de sécurité. Dans le pack, vous en trouverez une paire, unique et propre à chaque boîtier. Résultat : vous formatez votre dur à l'intérieur de ce Dorri avec la clef, et vos données seront dès lors cryptées et ne pourront être lues qu'en présence de la clef adéquate. La technologie derrière est connue, puisqu'il s'agit d'une puce X-Wall, cryptage 40 bits. Parfait pour les professionnels ou pour tous les nomades. D'ailleurs, ces derniers seront ravis d'apprendre qu'avec la présence de l'USB 2.0, ils viennent sans le savoir de trouver leur compagnon de voyage idéal. Simple, très efficace (refroidissement et sécurité) et pas si cher que ça : moins de 150 euros.

Plus techniques, mais toujours aussi bien pensées, les nouvelles alimentations reçoivent l'appellation **Eel**, l'anguille électrique bien sûr. Trois nouveautés : l'Eleel 380, la 450 et enfin la magistrale Leleel 450. L'Eleel 380 est une alimentation délivrant du 200-240 volts pour une puissance de 380 Watts (bien vu, le nom). Elle se distingue de ses concurrentes par son gros ventilateur de 12 cm et par ses prises Molex avec des petites empreintes en plastique qui permettent de les enfoncer et de les retirer sans se charcuter le long de la tour en tirant comme un bœuf. Pour l'Eleel 450 et la Leleel 450, on monte en gamme. Elles sont toutes deux équipées de deux ventilateurs arrière transparents de 80 mm et de connecteurs supplémentaires pour les disques durs SATA. La Eleel 450 intègre des circuits qui assurent un bon compromis entre la réduction de nuisance sonore et le refroidissement quand la Leleel 450 reçoit elle un microcontrôleur qui effectue les mêmes fonctions. Elles disposent aussi du PFC actif (Power Factor Correction), varient leur voltage de 90 à 264V et ont une fonction bien utile par grosse chaleur : l'ATP. L'Asynchronous Temperature Protection



1 Seaho.
Le contrôleur idéal.

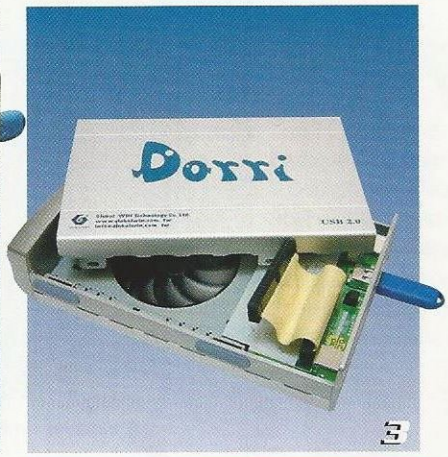
2-3 Dorri.
La nouvelle version de la Travel Box.

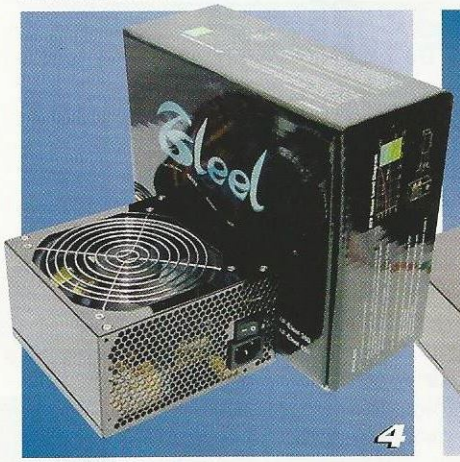
4 Eleel 380.
Classe et pas cher.

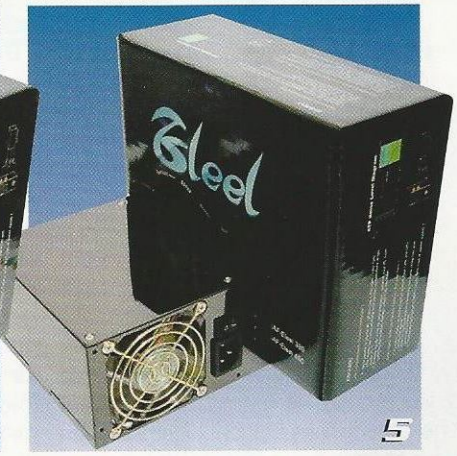
5 Eleel 450.
Un max de puissance.

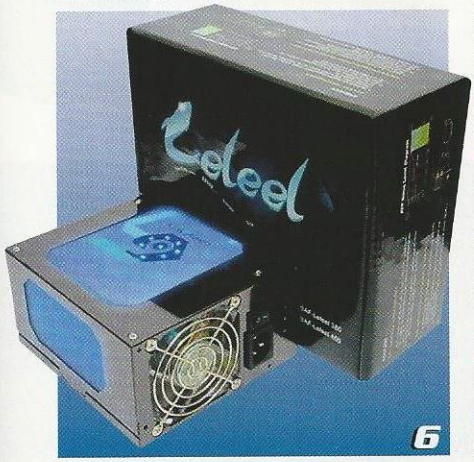
6 Eleel 450.
La même, en couleurs.

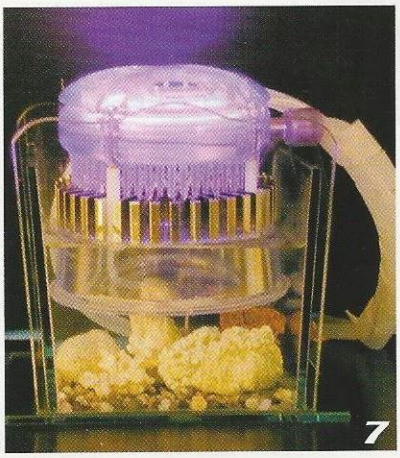
7 Jeffy.
L'ultime accessoire.











permet de garder la température du système en deçà des 45°C lorsque la carte mère est éteinte : les ventilateurs de l'alim', du processeur et deux autres encore peuvent tout de même officier bécane éteinte. Autre moyen de contrôle : les trois LED présents à l'arrière des deux produits. Selon leurs couleurs, vous connaîtrez instantanément (à la seule condition d'avoir des yeux derrière la tour ou d'aimer les jeux de miroir) l'état de la charge demandée à l'alimentation. Juste avant que ça crame, ça sonnera même. La Leleel va encore plus loin en ayant encore plus de LED. Situées sur le côté, représentant le logo Global WIN, elles changent elles aussi de couleur en fonction de la puissance consommée. L'Eleel 380 est proposée pour à peine 80 euros, la 450 pour 140 euros environ et la Rolls des mers, la Leleel 450, atteint presque les 170 euros.

Et maintenant je demande un tonnerre d'applaudissement pour l'ultime accessoire de la collection, j'ai nommé **Jefi**. Jefi est une méduse, tout illuminée par son néon de lumière noire, flotte dans un petit aquarium. Malheureusement, elle est sous dialyse la pauvre, avec un gros tuyau là où il faut pour l'alimenter en eau chaude. Vous l'aurez compris, voici enfin le premier kit de water cooling grand public ! Il fonctionne avec les Intel P4 Prescott, les vieux P4 en 478 et les AMD Athlon XP 3200+ et 64 XP 3400+. L'idée est de diminuer au maximum la résistance thermique pour une meilleure conduction. Résultat : très peu de gros tuyaux, un montage express et un résultat garanti sur facture. Premier élément : le water block en aluminium avec un cœur en cuivre, suivi de deux tubes à eau de 1,50 m, un ventilo en aluminium plaqué de nickel avec un ventilateur à roulement en céramique nanométrique, une pompe à eau de 180 l/heure et… un aquarium ! Résultat : une méduse biomécanique trône comme une reine à côté de votre sacro-saint PC. Après tout, Kiyoshi Kurosawa en a fait un film, Global Win peut bien en faire un système de dissipation. Reste à vous de compléter l'aquarium de glaçons (côté pro) ou de petits accessoires achetés à Jardiland (côté débile certes, mais choisi par la rédac'). Le prix de cette hallu : A peine 200 euros. Même si vous êtes dubitatif, c'est tout sauf un gadget, les résultats sont bel et bien là au bout du compte ou de la pompe, comme vous voulez !

SPARKLE GEFORCE 6800 ULTRA

Les 6800 débarquent

"Une nouvelle génération de cartes graphiques à la pointe du progrès offrant de meilleures performances et de meilleurs effets spéciaux." Tel est le speech officiel accompagnant les cartes intégrant le dernier GPU made in nVIDIA. Sparkle nous en propose une en version mastoc, la GeForce 6800 Ultra (nom de code : SP-AG40UPT).

Le NV40 est le premier GPU à gérer le nouveau jeu de fonction DirectX 9.0 Shader Model 3. Tout a été revu à la hausse dans l'architecture de la bête avec, cette fois, 16 pipelines et de la GDDR3. Ce nouveau type de mémoire, bien que lancé sous l'œil attentif d'ATI, termine donc sa course chez nVIDIA. Du moins, il la commence !

On découvre aussi les premiers processeurs vidéo intégrés au monde. Il permet aux cartes de la série 6 d'encoder et de décoder du MPEG. Le Windows Media Video 9 est de la partie aussi. Mais c'est vraiment le filtrage en virgule flottante qui fera le plus mal, permettant d'avoir un anti-aliasing de folie avec, en prime, un filtre anisotropique 16x de toute beauté.

Elle est livrée avec un câble TV, un câble VIVO, des adaptateurs DVI-CRT et SCART, ainsi qu'une prise Molex d'alimentation. Niveau soft : CyberLink Power DVD XP et PowerProducer 2.0. Et pour ce qui est des jeux, vous trouverez dans le pack Spell Force, Chaser, Arx Fatalis et une compilation d'anciens titres.

La carte sera disponible au prix public conseillé de 549 euros environ.

Caractéristiques techniques de la SP-AG40UPT	
GPU	NVIDIA GeForce 6800 Ultra
Graphics Core	256 bits
Memory Clock	1100 MHz
Memory Type	256 Mo GDDR3
Memory Interface	256 Bits
Bus	AGP 3.0 8x/4x, AGP 2.0 4x/2x
RAMDACs	400 MHz (affichage dual QXGA)
Bande passante mémoire	35,2 Go/s
Fill Rate	6,4 milliards texels/sec
Vertices per Second	600 millions
Pixels per Clock (peak)	16
Textures per Pixel	16
Dual Single-Link DVI Support	Monte jusqu'en QUXGA
VIVO	Oui

NV40.
A essayer de toute urgence avec Far Cry !

ALTEC LANSING OYOYO

Aïe aïe aïe !

Rouge, jaune, vert, blanc et silver. Voici les couleurs de la nouvelle gamme de casques audio OYOYO d'Altec Lansing ! Disponibles en modèles oreillettes et contours de nuque souples et pliables, ces casques au look décalé offrent un son de haute qualité à tous les baladeurs.

La couleur avant tout ! Et pour correspondre à votre humeur du moment, les casques OYOYO sont disponibles en sept versions différentes. Envie de nature ? Choisissez le vert ! Une soirée à Moscou ? Prenez le rouge ! Votre iPod a besoin d'un casque de qualité ? Préférez le blanc !

Les boîtiers de rangement sont eux aussi originaux et pratiques : pour que les casques OYOYO vous suivent dans tous vos déplacements, un boîtier ovale translucide est fourni avec le modèle contour de nuque et un boîtier enrouleur translucide rond, identique à un yo-yo, est livré avec le modèle oreillettes.

De plus, le confort est de la partie puisque ces casques bénéficient de la technologie Altec Lansing, les fameuses membranes en Neodymium (de 15 à 32 mm). Même le mini-jack des casques de la gamme OYOYO est plaqué or pour assurer une qualité d'écoute irréprochable. Classe !

L'OYOYO 202 est dispo en jaune, rouge et silver pour moins de 15 euros, et son grand frère, le 302, vous coûtera dans les 20 euros.

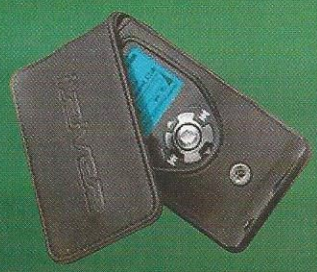
EN BREF

LaCie belle en ce miroir

Le constructeur annonce l'arrivée d'un écran plat à cristaux liquides, le photon19vision. 9 kg de bonheur et surtout 19 pouces de diagonales pour ce photo19vision. Résolution native de 1280x1024 à 75 Hz, 250 cd/m2 et un taux de contraste de 400:1. Comptez 750 euros pour avoir du pro à la maison !

Utopiste

Joon Yang vs Apple. "Je veux prendre 50 % des parts de marché qu'Apple a conquises avec son iPod", déclare le patron d'iRiver. "Bonne chance", lui répond le monde entier. Sauf qu'avec ses baladeurs, le monsieur pourrait bien y arriver. Rappelons que sa boîte bosse sur le lecteur MP3 de Monsieur Bill.



FLATRON LCD 20,1 POUCES L 2010B

Ecran total !

Le nouveau moniteur FLATRON LCD 20,1 pouces L 2010B est grand, très grand. Sa dalle IPS avec un temps de réponse de seulement 16 ms devrait faire exploser le tarif… Mais même pas : il est le moins cher de sa catégorie !

A mi-chemin entre le moniteur grand public et professionnel, le L2010B trouvera sa place n'importe où sur votre bureau ou à la maison. 20,1 puces, ça fait dans les 50 cm de diagonale. Que ce soit pour le jeu ou pour le visionnage, il est idéal. Pour le connecter, une double interface analogique et numérique DVI.

Son prix : juste sous la barre des 1100 euros. Bon ok, ce n'est pas donné, mais ce n'est pas rien tout de même !

Caractéristiques	
Angle de vision :	176° (H&V)
Contraste :	400 : 1
Temps de réponse :	16 ms
Résolution :	1600x1200 à 75 Hz
Normes :	TCO'99 et VESA DDC1 &2B
	ainsi que ISO 13406-2 (classe 2)
Garantie :	3 ans sur site (par échange standard)

Plus : Alimentation intégrée, Hub USB (2 ports en entrée et 1 port en sortie), entrée numérique DVI (double entrée numérique et analogique), fonction "LightView" avec réglage automatique de la luminosité mode jour/nuit (texte, vidéo ou photo)…

LANSAY TIVIPAD

Nostalgie des salles obscures

Avec la Tivipad, Lansay remet au goût du jour des classiques du jeu vidéo : Pac Man, Galaxian, Rally-X, Dig Dug et Bosconian. Comme le joystick sorti par BigBen il y a quelques mois, cette petite manette en forme de borne d'arcade se branche directement sur votre téléviseur pour vous rappeler que les jeux, c'était mieux avant. Ça fonctionne avec des piles (4 LR6), et c'est idéal pour se marrer un bon coup. Pac Man est toujours aussi plaisant, et Dig Dug toujours aussi absorbant. Les bonnes choses ne changent jamais. Alors déboursez vite les 30 euros que coûte ce gadget. Indispensable !

Ça t'apprendra !

Ce n'est pas drôle, mais six personnes viennent de se faire juger pour avoir échangé des films via le Net. Des peines d'un à trois mois de prison avec sursis, et de 2 000 à 5 800 euros à filer aux parties civiles. Entendez par là des gens qui n'en ont pas besoin : la Fox, la Warner Bros, Walt Disney mais aussi la SACEM. Tout ça pour avoir téléchargé Bad Boys 2... Non mais vous devriez avoir honte !

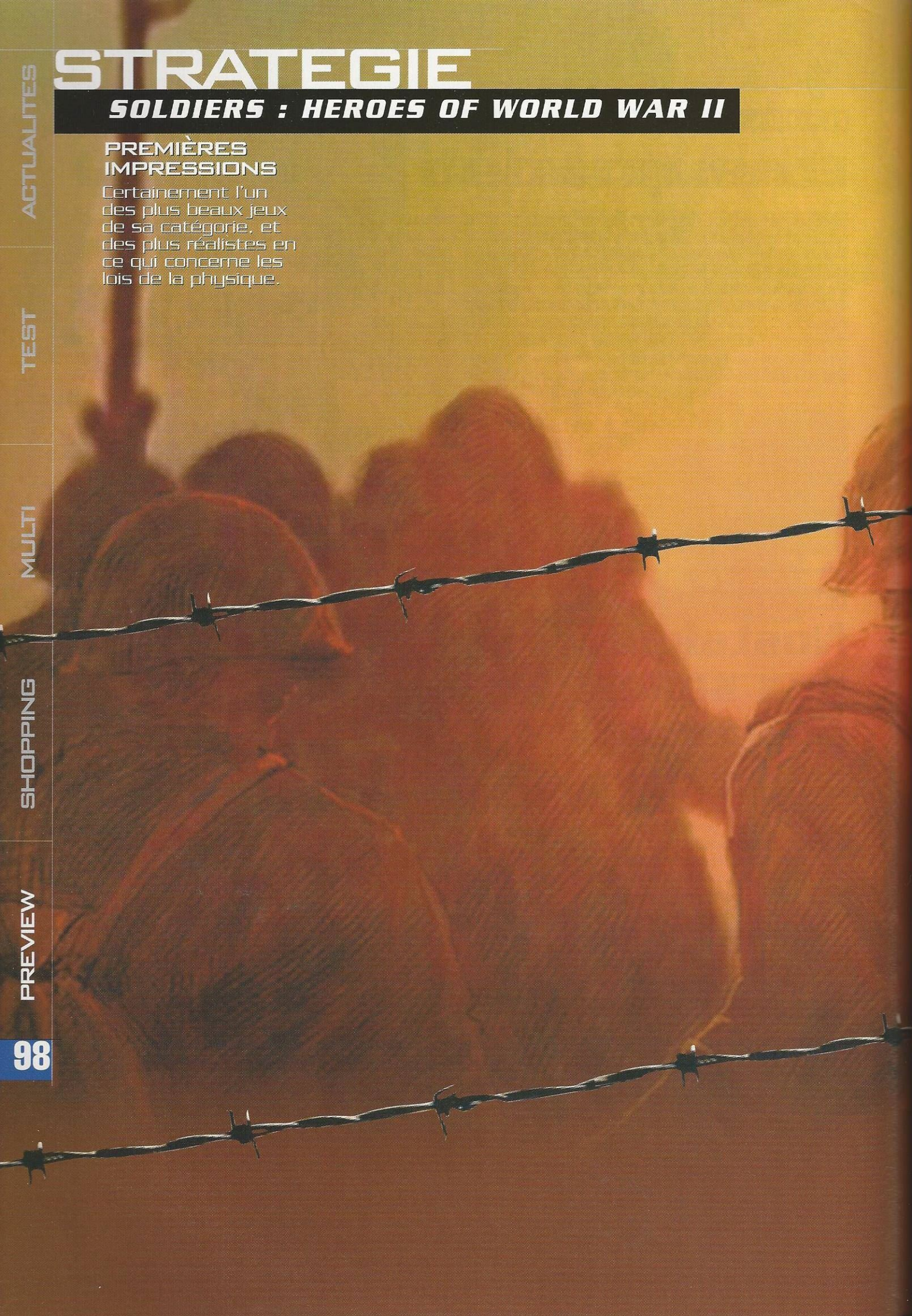
Etrange

Traxdata vient d'annoncer des DVD-R certifiés 8X. Ces DVD-R sont en fait des disques optiques basés sur une nouvelle technologie de revêtement. Ils offrent une capacité de stockage de 4.7 Go, une vitesse d'écriture de 88 mégaoctets par seconde. Bien ! Le même jour, Plextor annonce la sortie de son PX-712SA, un nouveau graveur interne dual format qui offre une vitesse de gravure de 12x. Cherchez l'erreur et vive la disquette !

SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR II

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Certainement l'un des plus beaux jeux de sa catégorie, et des plus réalistes en ce qui concerne les lois de la physique.



Du sang neuf...

LES PREMIÈRES IMAGES DE SOLDIERS NOUS LAISSAIENT AUGURER UN BEAU JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL. MAIS ON FAIT ERREUR. ET POUR APPRÉCIER CE QUE SERA CE TITRE, IL CONVIENT DE LE METTRE DANS LA CASE ADÉQUATE.

Tiens, un char ! Oh, un deuxième ! Puis un troisième... En face, des tanks, des jeeps, des side-cars... Ok, voilà un jeu de stratégie en temps réel classique, si ce n'est qu'il se situe pendant la Seconde Guerre mondiale. Penser cela revient à expédier un peu vite le jeu. Tout d'abord, les mécanismes ne vous obligent pas toujours à raser le camp ennemi mais plutôt à vous déplacer de l'autre côté de la carte. Vos hommes possèdent de multiples compétences. Ça se précise ? Vous ne dirigez pas non plus une armée de plusieurs centaines d'unités, mais d'un groupe d'hommes alliant force de frappe brutale et discrétion. Vous y êtes. Tout ceci ressemble diablement à Commandos. Mais là où la plupart des concurrents ne proposaient que de pâles copies du hit espagnol, Soldiers propose un éventail de possibilités bien plus complet.

STRATEGIE

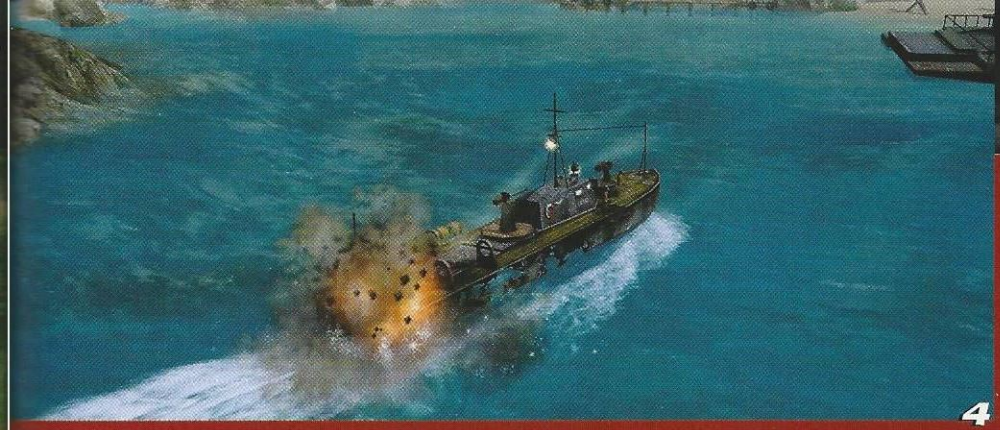
SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR II

1

2

3

Techniquement, tout d'abord. Entièrement en 3D, Soldiers affiche des cartes variées et monstrueusement détaillées. Le vent dans les arbres, la grande variété des animations (plus d'une centaine pour les persos) et des décors entièrement destructibles. Toutes les explosions s'avèrent d'ailleurs très spectaculaires, que ce soit une maison ou n'importe quel véhicule. On aurait pu craindre que le passage à la 3D génère un rendu moins étoffé, en comparaison avec une 2D bénéficiant d'un meilleur piqué. Il n'en est rien ! On peut même dire que cette 3D est, au final, plus fine que la 2D de Commandos 3. Mais bon, n'oublions pas qu'il sort tout de même un an plus tard ! **L'aspect technique en met toujours plein les yeux,** mais très souvent, avec les jeux nous provenant des pays de l'Est, on déchante très vite en découvrant un contenu un peu creux. Référons-nous encore à Commandos ! Un balèze utilisant un cran d'arrêt, un type sachant faire des piqûres, un autre possédant des palmes; et quelques autres. Quelle équipe de bras cassés ! Les héros de Soldiers semblent un peu plus compétents dans de nombreux domaines. Notamment pour la conduite des véhicules. Et là, le pluriel s'impose. On trouve une centaine d'engins manipulables : du side-car aux tanks les plus dévastateurs, en passant par des bateaux lance-torpilles. **Chaque véhicule possède ses propres caractéristiques,** basées sur des données réelles (vitesse, temps de rechargement des obus et de déplacement du canon...). Le réalisme atteint un très haut niveau car les bruits de chaque arme, obus compris, sont uniques. En 5.1, le joueur se retrouve sur un vrai champ de bataille. Mais la comparaison avec Commandos s'arrête là. En se remémorant le concept du titre d'Eidos, on se souvient d'une carte remplie d'ennemis. Chacun d'entre eux était un casse-tête. Comment s'en débarrasser sans se faire voir ? Comment progresser lentement mais sûrement ? Soldiers privilégie au contraire l'action.



1 Limite des unités.
On dirigera au maximum quatre tanks.

2 Grande interaction.
Tous les décors peuvent être détruits mais le nombre d'obus dans un tank est limité.

3 Décors riches.
Et on trouve de tout, des villes, des campagnes, sous tous les climats.

4 Il était un petit navire...
Mais en général, ils sont bien équipés en torpilles.

5 J'veux la même.
Tous les canons peuvent être pris par vos hommes. Et là, on se défoule.

6 Discrétion.
Avant de lancer la moindre attaque, mieux vaut évaluer les troupes ennemies.

7 Face à face.
C'est le mieux placé qui l'emporte.

Même si la prise en main s'avère un peu délicate, le plaisir de jouer grandit avec le temps. Au fil des heures, on prend conscience de toutes les actions possibles. Avec un bon entraînement, la destruction d'une colonne entière de véhicules ennemis peut s'envisager même si l'on ne dispose que d'un char. Dans le même ordre d'idées, trois ou quatre personnages peuvent raser un camp ennemi. Chaque mission pourrait être sous-titrée "impossible".

D'ailleurs, les contextes géopolitiques de chaque nouvelle carte laissent craindre le pire. Celle du 6 juin 1944 ne vous laisse pas contrôler les Alliés... mais les Allemands ! Les rapports de force sont toujours très inégaux, mais aucune mission ne ressemble à une autre. Dans celle-ci, vous incarnerez un commando devant s'infiltrer dans un camp ennemi, tuant à l'arme blanche et en tirant sur les lampes qui trahiraient votre présence, à la manière d'un Sam Fisher. Dans celle-ci, vous débarquerez de votre zodiaque, infiltrerez un bateau, activerez les torpilles pour faire diversion et ainsi arriver à vos fins. Dans une autre, vous manœuvrerez au mieux vos tanks, tel Rommel, pour repousser une solide armée dans un rapport de un (vous) à dix (les autres).

Soldiers ne crée pas un nouveau genre. Il s'acharne à utiliser au mieux les aspects d'autres très bons jeux : Commandos, Blitzkrieg... Ajoutez à cela un développement russe pour un rendu joli et fluide, et vous entreverrez quelque chose d'assez séduisant. D'ailleurs, vous pouvez faire un tour sur notre CD pour en avoir un aperçu grâce à la vidéo.

Léo de Urlevan

EDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : 1C
GENRE : Stratégie
SORTIE : Juillet 2004
SITE INTERNET : http://www.codemasters.co.uk/soldiers

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Dès les premières minutes, le jeu est fun. Facile à prendre en main, avec des véhicules sympas, des tonnes d'armes, des serveurs combles...

Rouleau compresseur de printemps

DÉCIDÉMENT, LE VIETNAM, ON N'EN SORT PLUS. VOICI UN NOUVEAU SHOOT QUI TRAÎNE SES GUÊTRES DANS LES LAGONS BOUEUX, POUR NOTRE PROCHAIN GRAND PLAISIR !

Novaworld ! Vous devriez bientôt bénir ce nom. C'est celui du serveur qui vous permettra par wagons de cent gaillards de vous mettre sur la gueule dans le prochain shoot massivement online d'Ubi Soft. Ce Joint Ops nous rappelle Battlefield Vietnam, l'instantanéité et le fun en plus. Les maps sont gigantesques, 64 km² et des tonnes de véhicules vous attendent. S'il nous rappelle BF Vietnam, ce n'est pas pour rien : on repart dans la jungle asiatique fraguer comme des porcs.

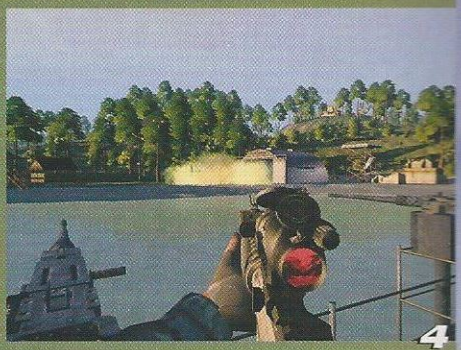
Malgré son côté massif, le jeu saura faire la part belle aux parties plus intimistes avec des aires de jeux spécialement conçues pour du deux contre deux, planqués dans la végétation. Là, c'est au son que vous pourrez repérer les autres vilains dans ces parties chaudes et humides de cache-cache sauvage. Beaucoup moins stratégique de prime abord que BF, ce soft permet à quiconque de se réapprovisionner facilement en armements et surtout, la large utilisation des véhicules semble ici moins contraignante que dans le titre d'EA.

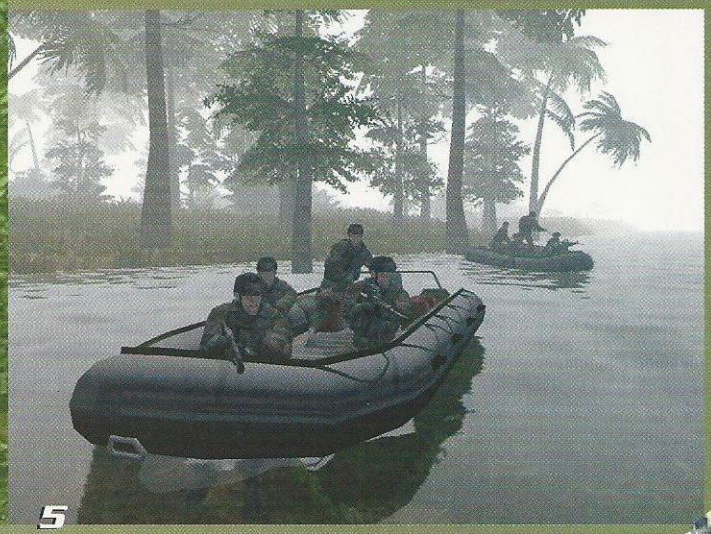
Graphiquement, c'est assez réussi pour l'instant.

1 Effets de lumière.
Les feuilles laissent transparaître de façon très technique la lumière.

2 Bourrin.
Chacun y trouve son compte.

3 Gigantesque.
Les maps sont impressionnantes. On se perd vraiment.





4 Armement.
On retrouve le savoir-faire de Novalogic.

5 Frisquet.
Beaucoup de cours d'eau, beaucoup de bateaux !

La végétation, qui est reine ici, s'avère bien modélisée et paramétrable à souhait tant son animation complexe suce des piles. Les véhicules sont un peu carrés, beaucoup moins que ceux d'un Söldner pourtant. Rien de bien grave ! Le plus intéressant, c'est déjà l'énorme support de la communauté des modders. Déjà en troisième série de bêta test, Novaworld a filé les plans pour que les apprentis designers s'en donnent à cœur joie.

Encore un peu de patience, la sortie ayant été repoussée. Les gars sont dessus, et la version finale devrait dès son lancement satisfaire le public qu'il vise : tout le monde ! Un titre pareil, si bien réalisé et sans prise de tête, c'est bon à voir et cela se savoure bien chaud, avec une rasade de napalm et une boule de glace. Nous sommes impatients de voir cela, le titre s'inscrivant dans une série de jeu bien péchu issu du catalogue Ubi, comme a pu l'être Far Cry. Miam !

Jérôme

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Novalogic
GENRE : Action
SORTIE : été 2004
SITE INTERNET : www.ubisoft.com

CYCLING MANAGER 2004-2005

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Cyanide ne cesse d'améliorer son hit ! Plus complet, plus beau, plus prenant...

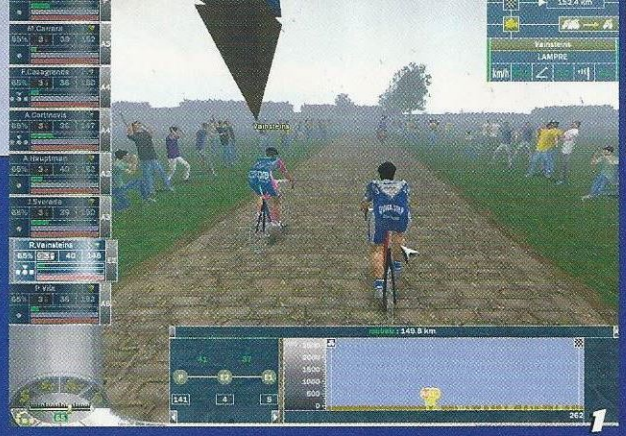
La petite reine du PC

CE TITRE NE PLAIRA PAS À TOUT LE MONDE, FAUTE DE "HEADSHOT" ! MAIS LES AMATEURS DE SPORT TROUVERONT LEUR BONHEUR...

Chaque année, sur les routes de France, le Tour rassemble une foule de passionnés. Coiffés d'un bob Ricard, certes, mais chacun ses goûts... Pour voir passer les coureurs, ils n'hésitent pas à attendre des nuits entières. Des heures de patience pour quelques secondes de bonheur. "*Un peu frustrant*", comme dirait la copine de Jérôme. Pour remédier à ce problème, Cyanide nous peaufine un nouvel opus de sa série phare, Cycling Manager. Bon, ça ne ravira pas votre petite amie, qui tentera de trouver le sommeil pendant que vous resterez scotchés à votre PC, mais au moins, vous, vous serez comblés.

Que les choses soient claires ! Cycling Manager ne plaira pas à tout le monde. S'il n'y a que les "headshots" qui vous intéressent, passez votre chemin ! Si l'aventure est votre dada, idem ! En revanche, pour peu que vous soyez à la fois un adepte des jeux de management et un passionné de sport, alors vous serez ravis des possibilités que vous offrira Cycling Manager. En vous glissant dans le costume de directeur sportif, vous prendrez en main la destinée d'une équipe. A partir de là, vous n'aurez plus qu'un seul but dans la vie : gagner.

Avant tout, il vous faudra déterminer votre budget pour la saison à venir, et partir en quête de nouveaux sponsors pour gonfler l'enveloppe mise à votre disposition. Une fois d'accord, ceux-ci vous proposeront plusieurs listes d'objectifs, valant chacune un nombre de points plus ou moins élevés. En optant pour l'une d'entre elles, vous choisissez le niveau de difficulté de la partie, ainsi que les courses auxquelles vous devrez absolument participer et durant lesquels vous devrez briller pour faire plaisir à vos partenaires. Ne soyez pas trop ambitieux au début, car en cas d'échec, vous pourrez pointer au chômage.



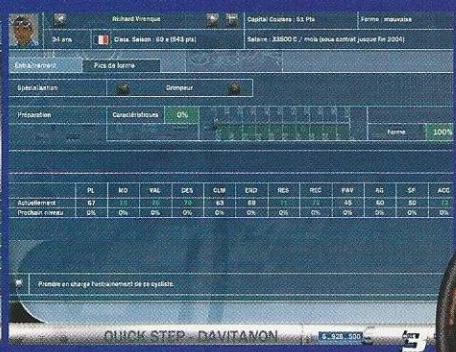
1 L'enfer du Nord.
Pour cette course, on est quand même mieux devant son PC que sur une selle.

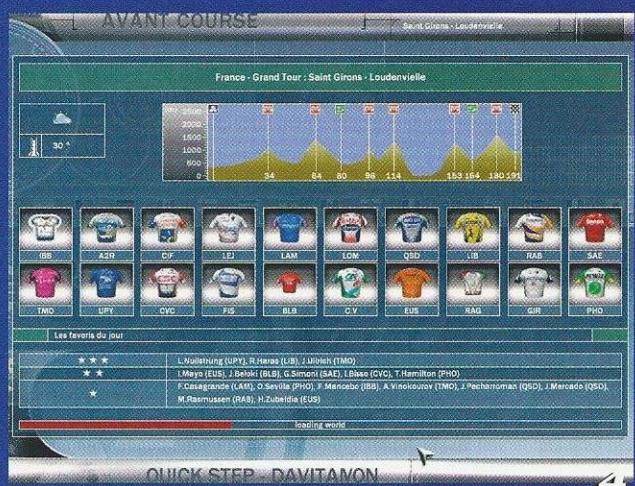
3 Prologue.
Pour ces étapes, mieux vaut s'équiper en conséquence.

3 Les vraies licences.
Mais pas toutes. Dommage !

4 Favoris.
Pendant le chargement d'une course, un tableau vous rappelle les cyclistes prenant le départ, et les principaux favoris.

5 Nouveauté.
Il est aussi possible de faire un contre-la-montre par équipes.





En attendant les premières courses de la saison, vous aurez pour principale occupation de fixer un programme d'entraînement pour vos coureurs, et de leur trouver des stages aux quatre coins du monde dans l'espoir de les voir atteindre une forme optimale le jour J. Pendant qu'ils pédalent sur des pentes à plus de 8 %, invectivés par les "grimpe, feignasse !" de leur entraîneur, vous pourrez essayer de renforcer l'équipe en faisant signer quelques vieux routards ou, au contraire, les jeunes espoirs que vous aura conseillés votre staff technique. Au final, ils ne pourront être que 25 à l'aube de la nouvelle saison.

Vient enfin l'heure de peaufiner votre calendrier. Bien sûr, en priorité, vous devrez y inscrire toutes les courses durant lesquelles vos sponsors veulent vous voir à l'œuvre. Mais rien ne vous empêche d'en rajouter quelques-unes, comme les épreuves de Coupe du monde et les Grands Tours (France, Espagne, Italie...). Seulement, plus vous participerez à de courses, plus vos hommes seront fatigués. Pire encore, votre budget sera entamé. Mieux vaut donc se restreindre au strict minimum. Car si en fin de saison, votre banquier vous harcèle en vous demandant de régulariser votre situation, là aussi vous serez bons pour monter dans la "voiture balai".

Quand arrive le moment de prendre le départ d'une course, vous quittez enfin les tableaux de statistiques pour vivre la course au plus près, grâce à un moteur 3D qui a été optimisé. Le résultat n'en est que plus beau, même si – comme souvent – il vaut mieux avoir un PC dopé aux stéroïdes anabolisants. Avec une bête de course, on peut apprécier tous les détails de ces retransmissions télévisées, avec une caméra sur le peloton, une autre sur le maillot jaune, une dernière sur votre leader. Sans oublier les motos de France Télévisions et ses abrutis qui courent aux côtés de leurs idoles, au risque de les faire chuter.

Les plus coureurs de la planète seront de la partie. Et même si, faute d'avoir obtenu toutes les licences, leurs noms ont parfois été écorchés, la communauté aura vite fait de mettre au point un patch. En parlant d'eux justement, si vous vous sentez à l'aise, vous pourrez les défier sur le Net, Cycling Manager étant jouable jusqu'à 20 en LAN et jusqu'à 10 sur le serveur Cyanide GameCenter. Bref, de quoi s'éclater en attendant l'étape du jour, cet été ! Socrates

EDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Cyanide Studio
GENRE : simulation
SORTIE : juin 2004
SITE INTERNET : www.cycling-manager.com

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Garrett est en quelque sorte le Sam Fisher du Moyen Age ! Un univers rarement utilisé pour de l'infiltration...

Le prince des voleurs

PRÉCURSEUR EN MATIÈRE D'INFILTRATION, THIEF NOUS REVIENT DANS UN TROISIÈME ÉPISODE RENOMMÉ POUR L'OCCASION DARK PROJECT : DEADLY SHADOWS...

On vous entend déjà, à la vue de ses premières images, vous exclamer : "*Eh, mais c'est Splinter Cell au Moyen Age !*". Vous avez raison, mais sachez cependant que sous le nom de Dark Project : Deadly Shadows se cache en fait le troisième volet de la saga Thief. Ayant vu le jour en 1999 (avec La Guilde des voleurs) et après avoir été enrichie d'un nouveau jeu en 2000 (L'Age de métal), cette série est donc digne d'un qualificatif souvent galvaudé ces dernières années : original !

Malheureusement, compte tenu du succès de Splinter Cell, devenu aujourd'hui la référence en matière de jeu d'infiltration, l'originalité de Dark Project ne réside plus que dans son univers médiéval. Enfin, ce point de vue est peut-être un peu radical. En effet, ce n'est pas tous les jours que nous devons incarner un voleur et non un tueur. D'ailleurs, en optant pour le niveau de difficulté le plus élevé, vous ne pourrez en aucun cas ôter la vie d'un garde.

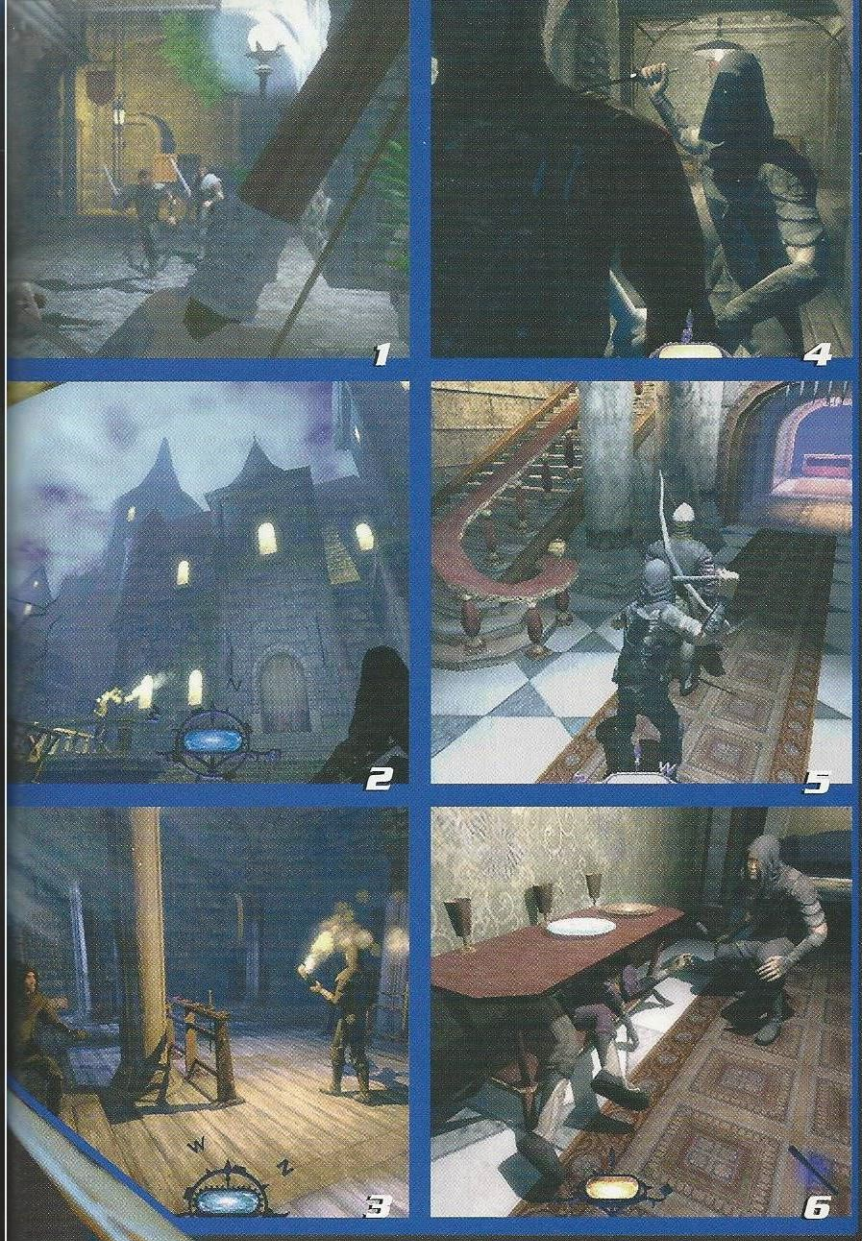
Dans ce nouvel opus signé Ion Storm (à qui l'on doit les Deus Ex), vous incarnez une ombre, répondant au nom de Garrett. Il s'agit en fait d'un voleur sévissant dans la Cité. Loin de la morale qui anime un certain Robin des Bois, il vole aux riches pour donner... à lui-même. Des assiettes en porcelaine, des calices en or...

Pour la première fois dans l'histoire de cette saga, vous pourrez changer de vue. Jusque-là, le jeu s'apparentait à un FPS, un "First Person Stealer" si vous préférez. Désormais, il est possible d'adopter une vue à la troisième personne... Comme dans Splinter Cell, par exemple !

Un autre point commun entre les deux titres concerne ce jeu d'ombre et de lumière. Les différents effets sont magnifiquement rendus, si bien que l'on est plongé dans une ambiance prenante, aidé en cela par une musique à la fois discrète et omniprésente. Du grand art dont ce studio basé à Austin est coutumier !

Bien sûr, le contexte médiéval risque d'en rebuter quelques-uns, puisqu'en ce temps-là, la technologie était assez rudimentaire. Du coup, Garrett a un éventail de possibilités beaucoup plus restreint que Sam. Au niveau des mouvements tout d'abord : il marche, s'accroupit, se colle au mur... et basta !

Cependant, pour étoffer un gameplay qui aurait souffert de l'époque choisie, la magie des univers teintés de "medieval fantasy" est présente, tout



1 Arc. Il s'agit de votre principale arme, avec le gourdin, bien sûr...

2 Ambiance. L'univers est extrêmement soigné. La preuve !

3 Ombre et lumière. Vous vous cachez dans la pénombre, et les gardes vous cherchent munis d'une torche

4 Couteau. Prêt pour un joli sourire mexicain !

5 Sarko style. Un contrôle de routine...

6 Caché. Ça dépasse un peu...

comme des mécanismes rappelant un peu les systèmes bioniques dont est équipé Steve Austin. Ainsi, un implant (comme dans Deus Ex, justement) vous permettra de voir en pleine nuit comme s'il faisait jour.

Vêtu de noir, Garrett se tient sans cesse à l'abri des regards indiscrets, dans la pénombre. Pour augmenter ses chances, il a acheté chez le receleur du coin des flèches à eau qui, lorsqu'elles touchent une torche, l'éteignent automatiquement. D'autres gadgets de ce genre devraient également vous permettre de grimper au mur, à l'aide de gants spéciaux.

Pour l'heure, la version Xbox que nous avons pu voir comportait de nombreux bugs d'affichage. Mais rassurez-vous : d'ici la sortie, la totalité de ces problèmes (essentiellement graphiques) devrait être réglée. Du moins, on l'espère...

Socrates

STRATEGIE

WARLORDS BATTLECRY III

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Un ersatz de plus !

1 Bye night.
Dans quelques minutes, la nuit abandonnera sa couverture étoilée au profit du jour. *(note de Socrates : non, il n'est pas mort le poète)*

2 Mine de rien .
Le barbare s'empare de structures : l'or, le fer, le métal et la pierre sont des denrées très recherchées..

Des races et des elfes

BATTLECRY III INCARNE UNE VÉRITABLE AVANCÉE DANS LA SÉRIE DES WARLORDS. NOUS COMMENCIONS À DÉSESPÉRER.

Erection... Erogène... Erotique... Ah, nous le tenons enfin. Page 353 du Petit Larousse. Ersatz : n.m. Produit de remplacement de moindre qualité. Voici un qualificatif semblant convenir à merveille au nouveau jeu de rôle stratégie temps réel heroic-fantasy de Nobilis. Il n'y a toutefois rien de péjoratif à ressembler à l'illustre hit de Blizzard, Warcraft III : Reign of Chaos.

On retrouve, bien entendu, le coutumier filet garni de races pas franchement amicales, des ennemis de tout poil à dessouder, de la thune à engranger à la pointe de l'épée, des armées à contrôler, et des points d'expérience à moissonner. Sans vouloir trancher dès la preview, l'aspect technique semble bien en deçà de celui du maître incontesté. L'intelligence artificielle dévoile aussi rapidement ses limites.

Généralement, l'adversaire se rue sur vos hommes en petits attroupements. Les passer à la moulinette devient un vrai jeu d'enfant. Inversement, une quête peut être injouable tant le niveau de difficulté s'avère élevé. Quand bien même, la défaite s'accompagnera d'une récompense, en fonction de l'avancée de votre mission. Au rang des contrefaçons, les maps de taille variable rappellent curieusement celles de Warcraft III, offrant des climats, des météos et des reliefs variables.

Malgré un nombre impressionnant de scénarios possibles, vous risquez à un moment ou un autre de bloquer dans un niveau. Il vous sera toujours possible de gonfler "l'xp" de votre perso (jusqu'à 50, un seuil difficilement accessible) ainsi que celui de vos compagnons de fortune en réalisant quelques escarmouches. Mais si l'opération se révèle encore trop difficile, nous vous conseillons de prendre le Minotaure par les cornes et de changer d'alliés, changer de maps, changer de mercenaires, ou mieux encore, de changer de personnage.

Abandonnez votre barbare miteux au profit de l'une des quinze autres races proposées. Et pourquoi pas, l'une des cinq nouvelles fraîchement ajoutées : Humains (Knights et Empire), Plaguelords, Sauriens ou Scartauri. Le développeur Infinite Interactive a également pris soin de compléter ce troisième opus de huit nouvelles classes aux 13 déjà existantes. Les aficionados de la magie y trouveront leur bonheur parmi les 130 sorts et les 13 différentes sphères de magie.

Enfin, un mode Multijoueurs, jouable en LAN ou sur Internet, permettra de belles joutes à six. A présent, fermez vos dicos et rejouez aux précédents volets, signés Steve Fawkner, spécialiste ès-Warlords. En attendant le test du mois prochain...

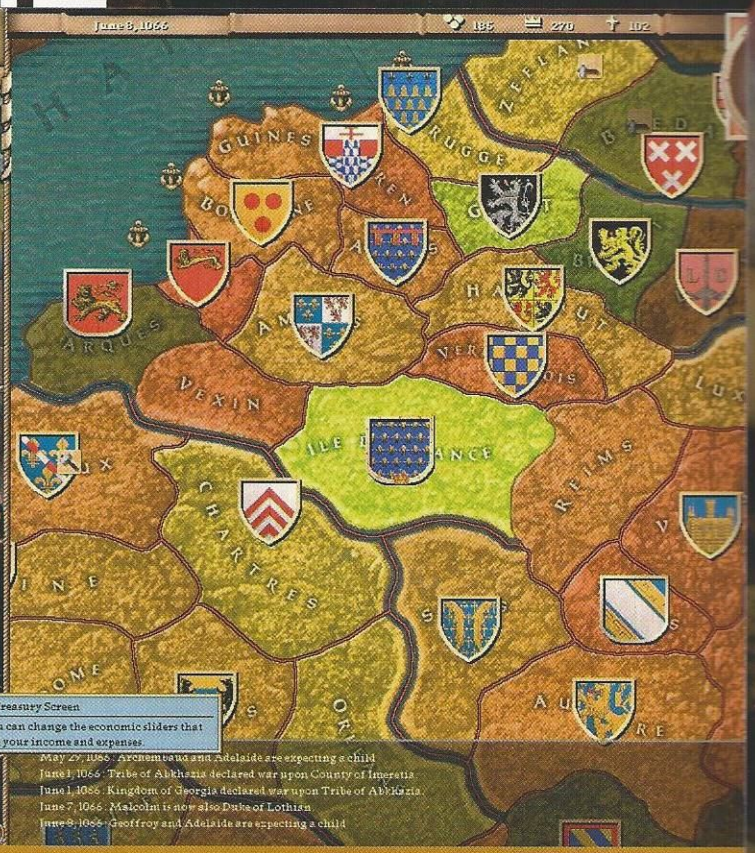
Stef

EDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Infinite Interactive
GENRE : RTS/RPG
SORTIE : fin juin 2004
SITE INTERNET : www.warlordsbattlecry3.com

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Amateurs de jeux de stratégie moyenâgeux, vous risquez de passer de longues heures devant votre petit écran !

1 Le "JT". Etienne est mort de vieillesse. L'info circule aussitôt.



Le Retour des Rois

CRUSADER KINGS N'ENCHANTE PAS VRAIMENT PAR SES GRAPHISMES. NÉANMOINS, L'UN PROCURE PLUS DE PLAISIR QUE L'AUTRE. LEQUEL ?

L'éditeur Nobilis abat trois belles cartes ce mois-ci. Warlords Battlecry III, War ! Age of Imperialism... et Crusader Kings. Leur point commun? Une grosse dose de tactique bien sentie. Rejeton d'une illustre famille de jeux de stratégie basés sur des planisphères un brin tristouilles (Europa Universalis, Hearts of Iron...), ce dernier s'avère le mieux placé pour faire la nique à ses petits copains. Prenant le genre à contre-pied, le développeur Paradox proposera aux stratèges en herbe un aspect plus axé diplomatie que militaire. Tout en finesse, donc. Ce qui n'empêchera pas quelques batailles d'éclater ici et là, rassurez-vous. Dans la peau de l'Altesse royale de votre choix, vous revivrez la grande bataille d'Hastings (1066), prendrez part à la guerre de Cent Ans (1337 à 1453) et réglerez vos comptes avec Saladin lors de la Troisième croisade, en 1187.

Original, vous conforterez votre position de grand seigneur en créant diverses alliances (mariages, serments de vassalité...). Attention toutefois aux excès de générosité : en offrant des titres de noblesse pour accroître le nombre de vos fidèles, vous risquerez fort bien de voir lesdits alliés se retourner contre vous, devenus gourmands et très puissants. Afin d'éviter une guerre ouverte, vous dépêcherez alors une poignée d'assassins, toujours onéreux, rarement efficaces. Pour remplir les caisses de votre trésorerie, vous soumettrez les plus faibles à vos impôts et autres taxes, allant jusqu'à piller vos propres terres lorsque cela s'avérera nécessaire. Vous apprendrez ainsi à vos dépens que la politique féodale n'a décidément rien d'une sinécure, en Solo contre l'IA du jeu comme en Multijoueurs avec sept autres adversaires aussi retors que Jérôme.

Vous prendrez en compte une quantité phénoménale de paramètres, tandis que les événements s'enchaîneront à une vitesse incroyable. Les différentes classes sociales vous demanderont de vous justifier, divers courants religieux émergeront (Templiers, Chevaliers de Saint-Jean), et pour rendre les choses plus complexes encore, des hordes d'ennemis se presseront à vos frontières, le sourire en dents de scie. *"Toc, toc, toc ! Qui est là ? Les Mongoles et les Anglais, et nous allons tout casser, tout ravager !" "Y'a personne ! Revenez plus tard !"*

Prévu pour la fin juin, Crusader Kings comblera bon nombre d'attentes. Notamment celles de Léo, notre grand spécialiste en jeux de stratégie historiques. Toujours en possession de ses sauvegardes d'Europa Universalis, il se fera une joie de les réutiliser ici. Veinard !

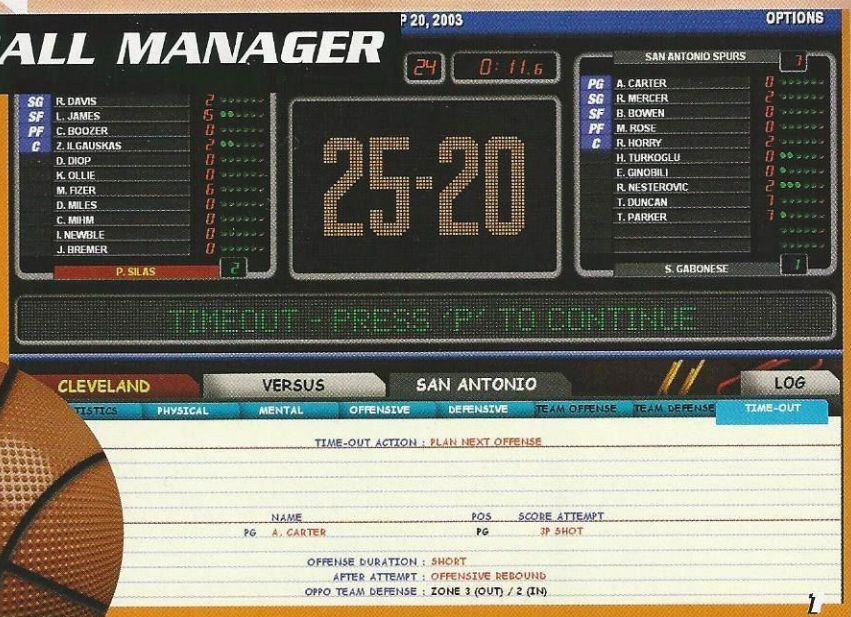
Stef

EDITEUR : Nobilis
DÉVELOPPEUR : Paradox
GENRE : RTS
SORTIE : fin juin 2004
SITE INTERNET : www.paradoxplaza.com

WORLD BASKETBALL MANAGER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Comparé à PC Basket, son unique concurrent, WBM est bien plus complet, bien plus fun... Bien plus tout, en fait !



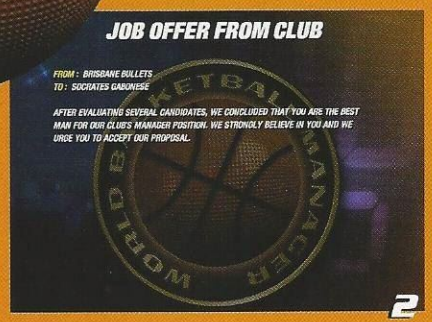
1

1 Temps mort. Vous pouvez alors remonter le moral des troupes ou définir le système de votre prochaine attaque. Sympa !

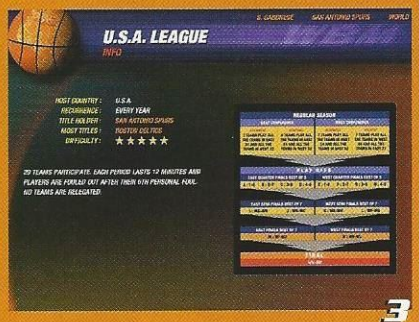
2 ANPE. Après une saison calamiteuse, on est parfois contraint d'accepter des offres de clubs peu réputés...

3 Règles. A chaque ligue ses spécificités. Voici celles de la NBA !

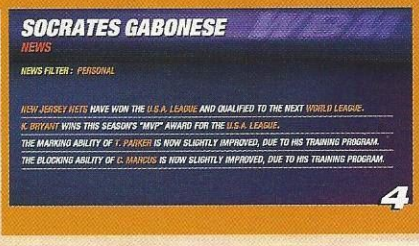
4 Bilan. Mais où est mon équipe au moment des récompenses. Quoi ? San Antonio est avant-dernier... Oups !



2



3



4

La balle au bond

UN JEU GREC, QUI A CARTONNÉ DANS SON PAYS, DÉBARQUERA BIENTÔT EN FRANCE. AVEC DE SÉRIEUX ATOUTS DANS SA MANCHE.

Les jeux de management comptent de nombreux fans et touchent de plus en plus de sports. Et même si le football se taille la part du lion sur PC (L'Entraîneur, LFP Manager, FourFourTwo et bientôt Football Manager), d'autres disciplines y ont eu droit ces dernières années, comme le cyclisme, le rugby... Metal Fin, un studio basé en Grèce, a eu l'excellente idée de développer un titre de ce style mais sur le basket. Après PC Basket, édité par Take Two il y a quelques mois (20% dans le *Gen4* n°169), World Basket Manager redonne enfin ses lettres de noblesse à ce sport. Enfin un bon jeu, destiné aux fans du genre, mais extrêmement complet.

Quelques chiffres finiront de vous convaincre de son exhaustivité : 62 compétitions jouables, 31 championnats nationaux dont la NBA, 658 clubs et sélections dotées 30 caractéristiques, plus de 10 000 joueurs représentés par 50 caractéristiques cette fois. Certes, faute de licences, les noms ont été écorchés. Mais comme le jeu est déjà sorti en Grèce, un patch (non-officiel) est d'ores et déjà disponible. Et pour vous éviter de passer des nuits entières à les éditer, nous vous l'avons glissé dans le CD, avec la démo permettant de disputer l'intégralité de la saison régulière. Alors, elle n'est pas belle la vie ?

Bien sûr, ici, il n'est pas question de basketteurs soumis aux lois de la motion capture. Les matches se vivent aux rythmes des commentaires écrits, comme dans les premiers opus de la série L'Entraîneur. A tout moment, vous pouvez remplacer des joueurs, modifier votre schéma défensif, changer de système d'attaque, et prendre un temps mort pour regonfler le moral des troupes ou décider de la prochaine attaque. En dehors des matches, les possibilités sont également énormes : allocation du budget, transferts de joueurs, entraînement de l'équipe, choix de la tactique...

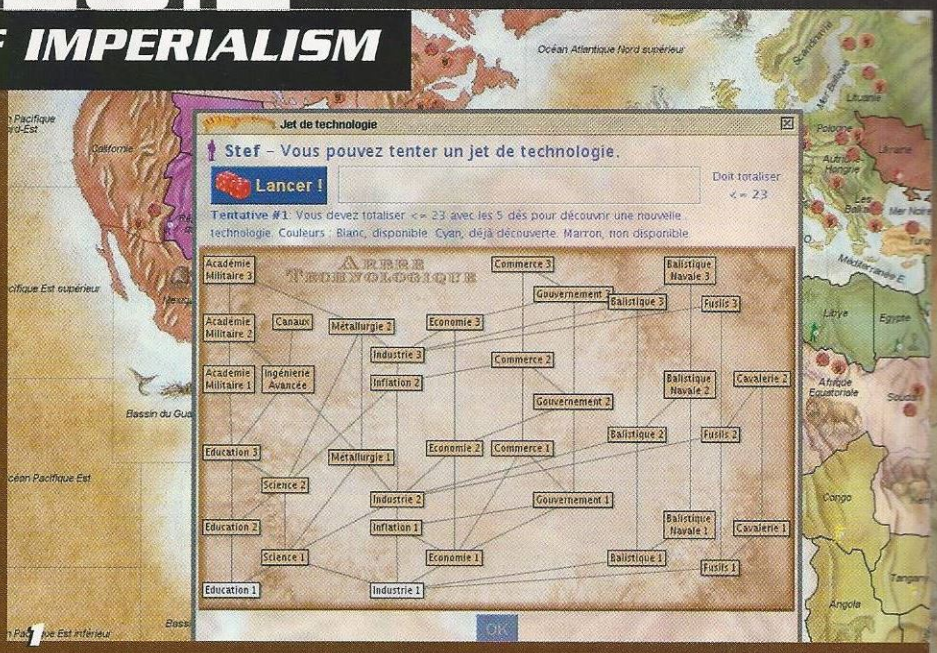
Nous vous en reparlerons plus en détail au moment du test. Pour ma part, j'y retourne. Vous vous rendez compte : je viens de me faire virer des Spurs de San Antonio, le seul club à vouloir de moi est Hapoel Tel-Aviv et je dis encore du bien de ce jeu. Incroyable, n'est-ce pas ? Socrates

EDITEUR : Rien n'a encore été signé
DÉVELOPPEUR : Metal Fin
GENRE : Gestion
SORTIE : été 2004
SITE INTERNET : www.worldbasketballmanager.com

WAR ! AGE OF IMPERIALISM

PREMIÈRES IMPRESSIONS

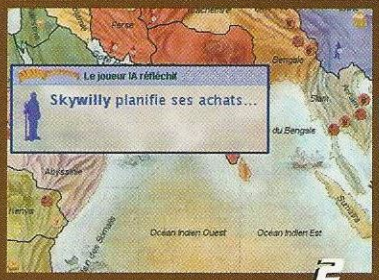
Conquérant du XIXe siècle, vous aspirez à dominer le monde. La stratégie et la chance seront vos deux plus grands alliés.



1 Tekno Parade.
Les recherches technologiques se paient à coups de billets verts et de lancers de dés heureux.

2 Award.
War ! a remporté la médaille de bronze des jeux de plateau.

3 et 4 Pipés.
Les victoires se remportent à coups de dés. Impossible de tricher donc. Enfin, sans cheat codes. Mais bon, Léo vous arrangera ça bientôt...



Tripes et gros colons

AU REGARD DE L'ACTUALITÉ, TOUT PORTE À CROIRE QUE LE GLAS N'A PAS ENCORE SONNÉ POUR LA STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR.

Devenir maître du monde a toujours été l'apanage des mégalos en général, et des joueurs PC en particulier. Le dernier bébé d'Eagle Games offre justement dans une même boîte de lessive Bonux le tablier XXL de l'expansionniste, la veste réversible du politique technocrate, l'uniforme tâché de sang du militaire et enfin le costume trois pièces de l'économiste. Chaud, certes, mais rassurez-vous, l'ordinateur se charge du plus difficile : les calculs.

Vous, vous cliquerez de temps en temps sur les oreilles du mulot, pour acheter des unités civiles (explorateurs, ingénieurs), militaires (canons, officiers, cavaliers) ou encore des bâtiments (villes, usines, écoles, forts). Vous secouerez également le rongeur, histoire de placer tout ce beau monde sur une carte, et patienterez quelques secondes, le temps que chaque participant, réel ou artificiel, ait conclu son opération.

Les parties pouvant se dérouler en mode Solo jusqu'à huit personnes ou en réseau, rien d'impossible donc à ce qu'elles s'éternisent ad vitam eternam. Nous vous conseillons d'appréhender vos premières conquêtes en comité restreint. Voir seul contre l'IA.

Vous débuterez War ! Age of Imperialism par une série d'emplettes donc. Puis, comme tout bon jeu de stratégie qui se respecte, vous prendrez une pause syndicale, non plus pour coloniser les malheureux indigènes, mais pour jauger le pétrin dans lequel vous vous serez fourrés. En effet, les piètres et infortunés stratèges se feront laminer en deux trois mouvements si la chance ne leur sourit pas.

Le titre provenant d'un authentique jeu de plateau, il est effectivement question ici de planisphères et de jets de dé. Des lancés malchanceux vous condamneront à l'échec. Heureux, ils vous offriront un avantage sans équivoque sur vos ennemis, ainsi qu'une poignée de points de production (PP) et de victoire (PV), destinés à vous enrichir et à étendre votre domination.

En acquérant par la force ou la diplomatie de nouvelles régions, vous assurerez la croissance économique de votre empire, synonyme de progrès techniques. Et, forts de ces succès à répétition, vous prendrez un malin plaisir à écraser vos adversaires, et mieux, vos propres alliés. War ! Age of Imperialism se montre un pur casse-tête de passionnés. Ces derniers ne manqueront pas d'apprécier cette adaptation PC légèrement revue, modifiée et améliorée. A moins peut-être de préférer les parties chaleureuses effectuées autour de bouts de carton enflammés. Stef

EDITEUR : Octogon
DÉVELOPPEUR : Eagle Games
GENRE : Stratégie tour par tour
SORTIE : 14 mai 2004
SITE INTERNET : www.eaglegames.net

LA REDAC EN FOLIE

LA REDAC EN AMERIQUE

Ça y est, c'est reparti ! Seul bouclage dans les temps, celui-ci aura vu nos deux excités, Léo et Jérôme, se préparer pour l'E3. Comme jamais ! A l'heure où cette page est écrite, il reste moins de 48 heures avant le départ vers la Mecque du jeu vidéo.

Lundi 20 avril
Le 178 démarre sur les chapeaux
de roues. Léo gère à distance les réservations pour l'E3, Jérôme suit un entraînement commando. Première règle : se disperser à la douane pour ne pas se faire prendre en tant que journalistes sans visa.

Mercredi 21 avril
Léo et Jérôme attaque Söldner,
histoire de se préparer à marcher dans les longs couloirs du Convention Center. Problème : dans le jeu, il n'y a pas la foule oppressante du salon. "*Et pis, rêve pas ! Y aura pas de caisses dans lesquelles on pourra trouver des Corvette*", rajoute un Léo dépité.

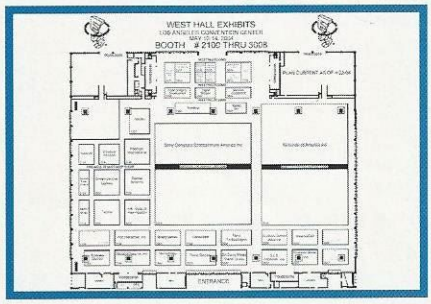
Vendredi 23 avril
Comme avant chaque bataille,
la troupe a droit à une double ration de patates. En complément de salaire, c'est donc une pomme de terre ou un paquet de chips qui atterrit dans le sac de nos deux baroudeurs. *"On va manger des chips !"*. Terrible citation d'un ancien de Gen4 qui fait alors resurgir la malédiction du salon. Au retour, un membre de Gen4 disparaît toujours. A partir de là, rien n'est plus comme avant. Très fort en press tour, Jérôme se voit conseiller par Stef une assurance vie. Oui, mais qui mettre en cas de décès. Le cochon d'Inde ? Mais ! Qui va s'occuper du cochon d'Inde pendant une semaine ? Il faut recruter une bonne à tout faire...

Mercredi 28 avril
Le bouclage a du mou.
Socrates enchaîne les parties de Cycling Manger, il est en danseuse sur sa chaise. "*Pour plus de réalisme, les mecs !*". Il se fait surprendre par Ana, ce qui met fin à la preview. Pendant ce temps, Stef se prépare à relayer les infos sur le site www.gen4.fr que nos compagnons ne manqueront pas d'envoyer par satellite ! Gros budget cette année.

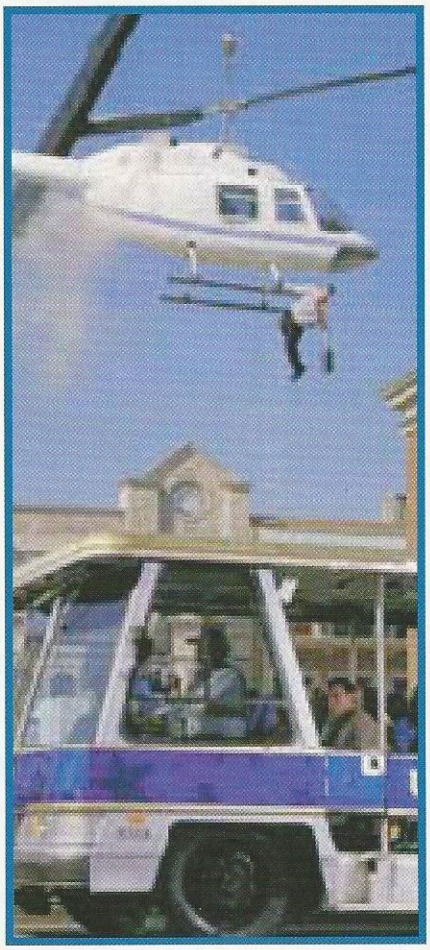
Jeudi 29 avril
Avant d'attaquer la quinzaine de pages
à écrire sur place, Jérôme et Léo doivent atteindre le nombre de 60 pages avant le départ. Ils se battent pour avoir les plus gros articles, chose rare. "*On doit s'assurer que Bad Boys 2 en version finale n'a pas été débugué, je propose 15 pages !*" entonne Jérôme.

Lundi 3 mai
Le doute plane encore après ce week-end.
Comme ils ne sont que deux à partir, qui risque de sauter au retour ? Chacun essaie de se rassurer. Léo pense à ses rencontres avec les nouveaux développeurs tchèques, et Jérôme avec celle de Miyamoto. Mais l'histoire de son cochon d'Inde le mine.

Mardi 4 mai
45 pages. J-5.
Les billets arrivent, les plans sont imprimés, tout semble rouler. Et là, c'est le drame ! Dans son PC portable flambant neuf, Léo entend un bruit (crouic-crouic) peu familier. "*Le disque dur, j'ai du mal serrer une vis, t'inquiète pas !*" s'exclame vite Jérôme. Léo le regarde, suspicieux et dévisse le boîtier. Un hamster tout plat et tout poilu le regarde, une feuille de salade entre les dents. Bataille...



Vendredi 7 mai
Une seule envie :
finir cette rédac' en folie. Dimanche à 15 heures, décollage. Ce mois, ce n'était pas la rédac' qui était en folie, trop consciencieuse, mais nos esprits, excités à l'idée de découvrir comme chaque année une tonne de jeux à la richesse insoupçonnée. Los Angeles, nous voilà !



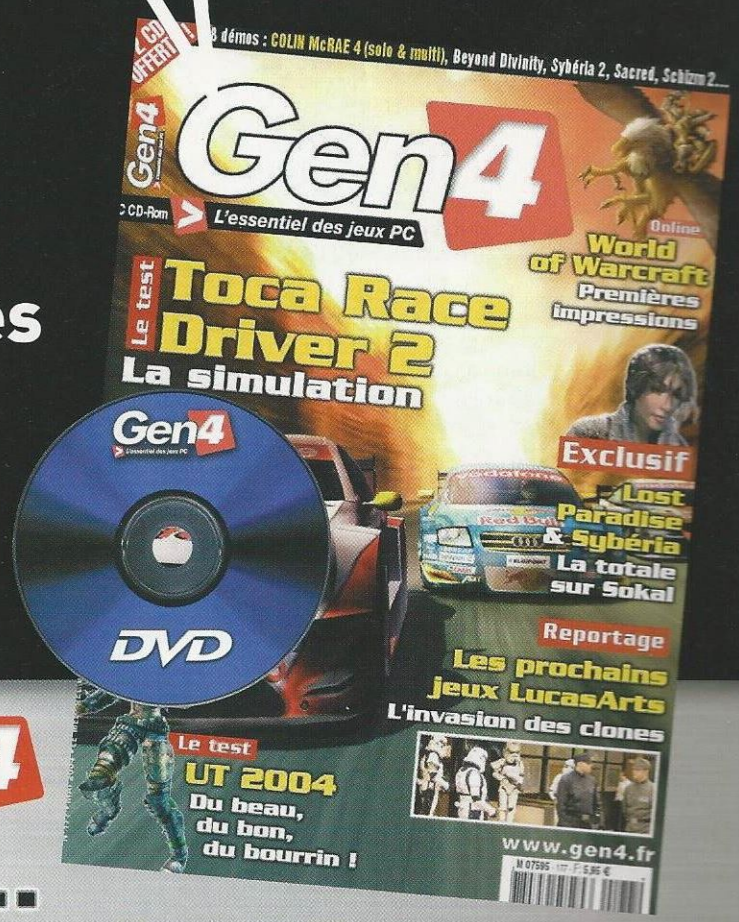
"Los Angeles, nous voilà !"

Cet été, soyez prêts !

Pour résister aux gardiens d'Azkaban ?
Pour les Jeux Olympiques à Athènes ?
Pour le concert de Paul McCartney ?
Pour profiter de vos congés payés ?

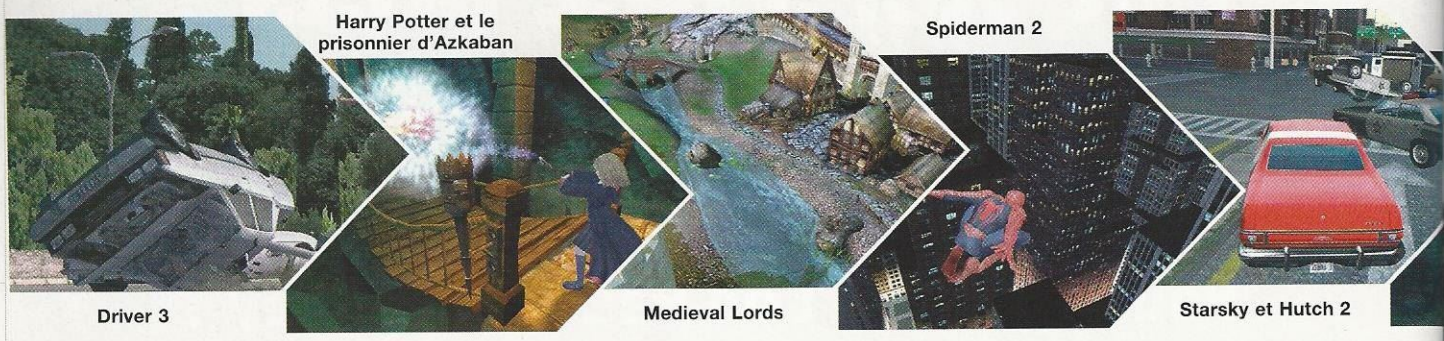
Non, non, non et non !

Soyez prêts à pouvoir accueillir 4,7 Go de données dans votre PC.
Des démos, des heures de vidéo exclusives, des patches et plein d'autres surprises...



En juillet, Gen4 L'essentiel des jeux PC passe au DVD... Alors, préparez-vous !

PLANNING DES SORTIES



Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Rise of Nations : Throne & Patriots	Microsoft	21 mai 2004
Söldner	BigBen	27 mai 2004
Silent Storm	BigBen	28 mai 2004
Alias	Acclaim	28 mai 2004
True Crime : Streets of LA	Activision	28 mai 2004
Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban	Electronic Arts	3 juin 2004
Soldiers : Heroes of World War II	Codemasters	18 Juin 2004
Dark Project : Deadly Shadows	Eidos	25 Juin 2004
Shellshock : Nam'67	Eidos	25 Juin 2004
Cycling Manager 4 2004/05	Focus	25 juin 2004
Chaos League	Focus	25 juin 2004
Spiderman 2	Activision	Juin 2004
Shrek 2	Activision	Juin 2004
Driver 3	Atari	Juin 2004
Crusader Kings	Nobilis	Fin juin 2004
Warlords Battlecry III	Nobilis	Fin juin 2004
Michael Schumacher World Tour Kart	BigBen	3 juillet 2004
Against Rome	BigBen	30 juillet 2004
Catwoman	Electronic Arts	3 août 2004
Mashed	SG Diffusion	Août 2004
World Championship Pool 2004	SG Diffusion	Août 2004
Vampire : The Masquerade Bloodlines	Activision	Eté 2004
Doom III	Activision	Eté 2004
Half-Life 2	Vivendi	Eté 2004
Richard Burns Rally	Eidos	Eté 2004
Eastside Hockey Manager	Sega	Eté 2004
Sid Meiers Pirates	Atari	Rentrée 2004
Juiced	Acclaim	Septembre 2004
Trackmania Turbo	Focus	Septembre 2004
Codename Panzers	Focus	Septembre 2004
Medieval Lords	Focus	Septembre 2004
FlatOut	SG Diffusion	Septembre 2004
Port Royale II	SG Diffusion	Septembre 2004
Starsky et Hutch 2	SG Diffusion	Octobre 2004
Fire Department 2	Focus	Octobre 2004
Cossacks 2 : Napoleonic Wars	Focus	Octobre 2004
Football Manager 2005	Sega	Automne 2004
Starship Troopers	SG Diffusion	Décembre 2004
Runaway 2 : A World Adventure	Focus	Fin 2004
Sam and Max	Activision	Début 2005

Cycling Manager 4

Saison 2004-2005

Véritable référence des simulations sportives sur PC, Cycling Manager revient avec une nouvelle version qui ravira tous les amoureux du cyclisme et du sport en général.

Mariant de la plus belle des manières, management et simulation temps réel, **Cycling Manager 4** vous permet de prendre la tête des plus grandes équipes du moment et de participer aux plus prestigieuses des compétitions internationales.

De nombreuses nouveautés accompagnent cette nouvelle édition, apportant toujours plus de réalisme et rendant l'expérience de jeu encore plus intense en solo comme en multijoueurs.

Lancez le sprint fin juin 2004 sur CD ROM PC.

Avec les commentaires de Patrick Chassé d' Eurosport

la meilleur façon de jouer !

PC CD

CYANIDE

NVIDIA

VELO-CLUB
WWW.VELO-CLUB.NET

Sport24.com
Tout le sport 24h/24

avec RTL
www.RTL.fr

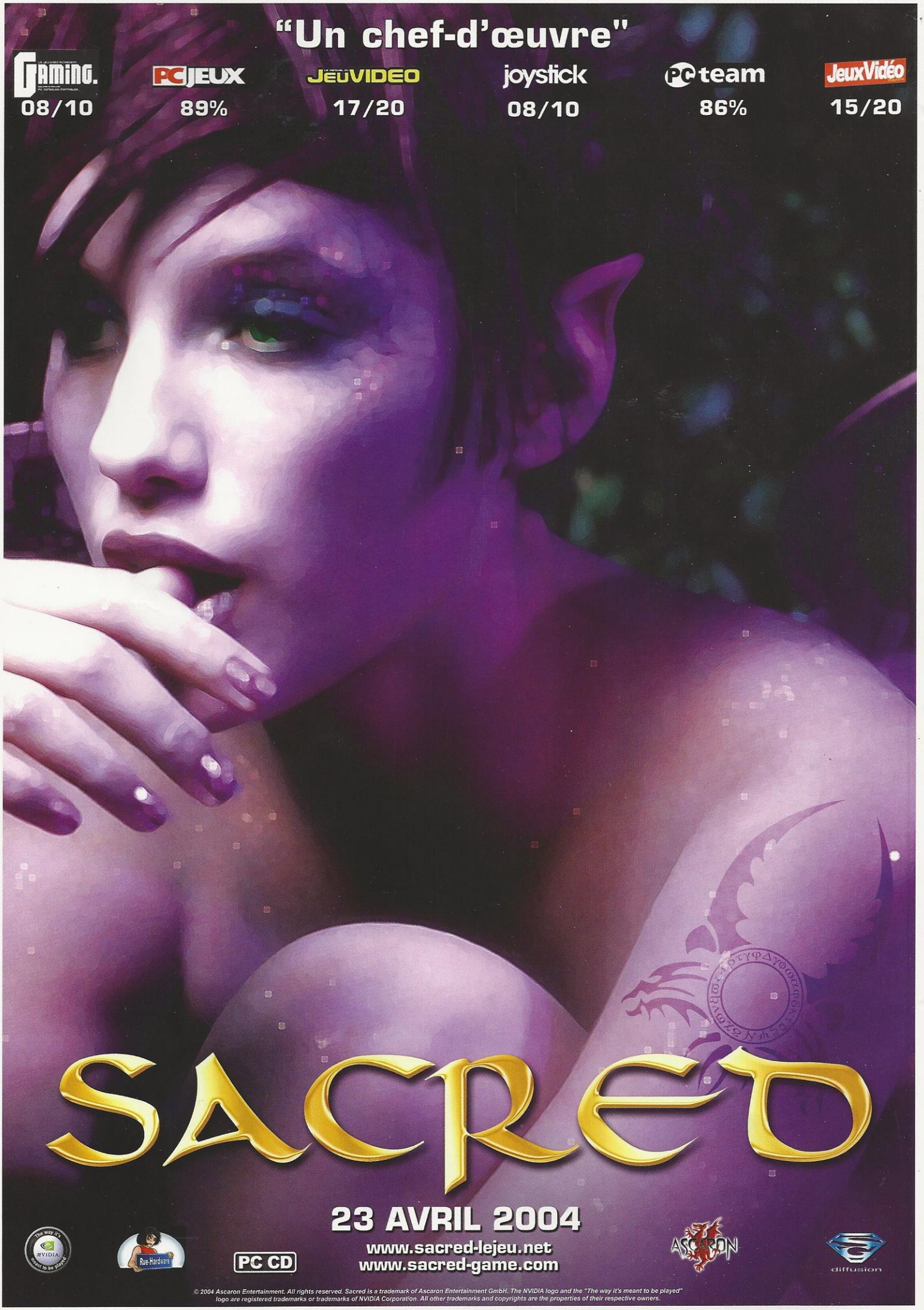
infosport

F.F.C.
www.ffc.fr

FOCUS
HOME INTERACTIVE

Toutes les infos et la communauté sont sur

WWW.CYCLING-MANAGER.COM


"Un chef-d'œuvre"
Gaming. 08/10
PC JEUX 89%
JEUVIDEO 17/20
joystick 08/10
PC team 86%
JeuxVidéo 15/20
SACRED
23 AVRIL 2004
www.sacred-lejeu.net
www.sacred-game.com
PC CD

© 2004 Ascaron Entertainment. All rights reserved. Sacred is a trademark of Ascaron Entertainment GmbH. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners.